昭和64年1月20日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行） 第8巻 第1、2合併号 通巻78号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可

Magazine for Personal Compunication

LOGIN

パーソナルコンピュータ情報誌
ログイン
1989 1/6、1/20
No.1、2
460YEN

特集 国際科学技術娯楽年間

最先端の科学技術をオモシロイことに使えば、世界はこんなに平和になる。
今年1年間と1999年に実現しそうな、最新のエンターテイメントを大紹介！



新年特別2大付録

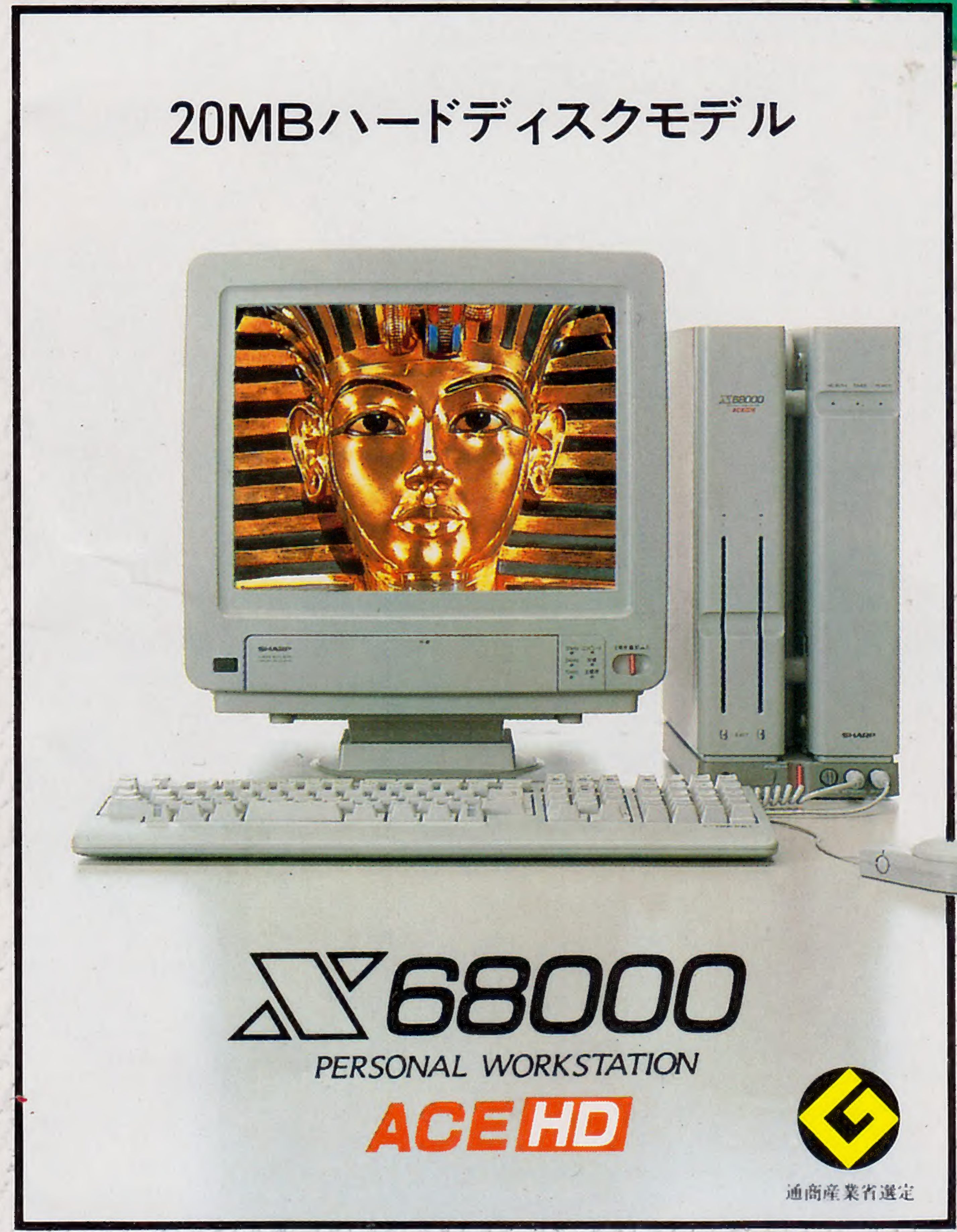
ピラミッド ソーサリアン
冒険ハンドブック

信長の野望・戦国群雄伝
嵐の時代を駆けぬけた男たちの横顔

最新ゲーム徹底解剖

●水滸伝 ●マイト・アンド・マジック・ブックⅢ ●ライトニングバッカス ●新九玉伝 ●オールド・ヴィレッジ・ストーリー ●ティル・ナ・ノーグⅡ ●シュヴァルツシルト ●パワフルまあじゃん2 ●スナッチャー ●エグザイルⅡ ●リングマスター ●バーニングポイント ●ヴァルナ ●プロヴィデンス ●ファースト・クィーン ●キング・オブ・マジック ●殺しのドレス2

SHARP New-Life People



■本体+キーボード+マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY+CZ-601D-GY+CZ-6ST1-E



■本体+キーボード+マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK+CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト) ●フレンドリーOS、Human68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理 ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力 ●512×512ドット、65,536色同時発色 ●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能 ●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ ●テキストビットマップ方式採用 ●8重和音ステレオFM音源搭載 ●音声デジタイズ記録AD PCM※採用 ●マウス・トラックボール標準装備 ●5インチ1MバイトFDD2基搭載 ●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル ●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31㎜)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜) CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券
X68000
LOGIN
12号

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです——。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●15型カラーディスプレイ	CU-15M1-E	標準価格 99,800円
●カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●マウス	CZ-8NM2A	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円
●高性能CRTフィルター	BF-68PRO	標準価格 19,800円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト		
BUSINESS PRO-68K	CZ-212BS	標準価格 68,000円
コマンド型リレーショナルデータベース		
DATA PRO-68K	CZ-220BS	標準価格 58,000円
ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース		
CARD PRO-68K	CZ-226BS	標準価格 29,800円
FM音源をフルサポートするサウンドエディタ		
SOUND PRO-68K	CZ-214MS	標準価格 15,800円
マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ		
MUSIC PRO-68K	CZ-213MS	標準価格 18,800円
AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ		
Sampling PRO-68K	CZ-215MS	標準価格 17,800円
オリジナリティを活かせるポップアートツール		
NEW Print Shop PRO-68K	CZ-221HS	標準価格 19,800円
スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト		
Communication PRO-68K	CZ-223CS	標準価格 19,800円
ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ		
C compiler PRO-68K	CZ-211LS	標準価格 39,800円
24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト		
Musicstudio PRO-68K	CZ-237MS	標準価格 25,800円
MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO68KのMIDI版		
MUSIC PRO-68K〔MIDI〕	CZ-247MS	1月発売予定
ソフトウェア開発ツール		
THE 福袋 V2.0	CZ-224LS	標準価格 9,980円
マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム		
OS-9/X68000	CZ-219SS	12月発売予定
本格財務会計ソフトウェア		
TOP財務会計	CZ-227BS	標準価格200,000円
AI開発ツール		
AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K)	CZ-234LS	標準価格188,000円

ゲームソフト

●ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
●アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
●沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。

札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

CONTENTS

特集 1989年はハイテク娯楽革命の年なのだ —— 226

国際科学技術娯楽年間

年の初めの恒例企画。計1000名様に当たるぞ! —— 6

お年玉ソフトウエアプレゼント

1989年のパソコン界を占う! 前編 —— 240

福田有宵先生の大予言スペシャル

ログインソフトウエアコンテスト —— 244

第2回堀井賞・木屋賞結果発表

ジー・エー・エムの新ソフト『バトル』進行中!! —— 248

蒲田は燃えているか!

16ビット版の最新デモを徹底紹介 —— 250

続続・デモディスクはMTV感覚!

SOFTLOG TOP30/BEST5/読者が選ぶTOP20/TAKERU TOP10/U.S.A. TOP20 —— 14
NEWSOFT発売日スケジュール表/CALENDAR おこづかい計画の必需品だぞ —— 37
U.S.A. NEWSOFT Sentinel Worlds I —— 40
図鑑 世界のコンピュータちゃん データベースコンピュータIBM AS/400 —— 252
X68000新聞 ヒストリー・オブ・エルスリード(仮題)+新作イロイロ —— 254
テレビゲームクラブ これがスーパーファミコンだったのか! —— 260
The News File! これがCD-Iゲームだ —— 266
INFORMATION & PRESENT アスキー・パソコン神社のお知らせほか、情報満載 —— 274
パソコン通信 音楽とパソツーその2 ROCKNET JAPANフォーラム —— 278
LOGIN SOFTWARE CONTEST IGUSTA(X1シリーズ) —— 282
ゲーム情報パラダイス あぁしあわせ 新装開店。ゲーム情報局だよどっこいしょ改め —— 288
ログイン奥座敷 日本パソコン探訪記、奥座敷マニアック茶話③ —— 294
安田均の新アメリカ・ゲーム事情 ゲームもすごいが攻略本もスゴい —— 296
オールザットウルトラ科学 進化するロボットたち(前編) —— 298
福田有宵先生のスーパー占い 土星人はかわいそうなのだ —— 300
パソコン小学校 新連載ひとふでがきの達人 —— 302
Letters from You —— 304
Editorial Log —— 306



226



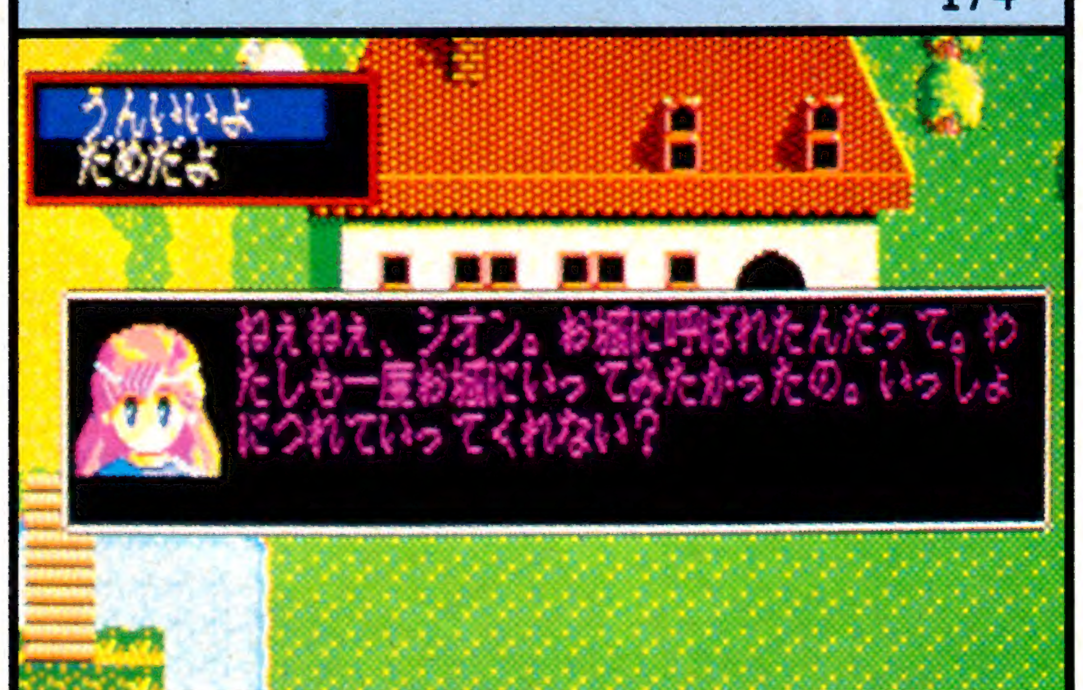
240



170



174



190

LOGIN

最新ゲーム徹底解剖!!

水滸伝 ―― 170
マイト・アンド・マジック・ブックII ―― 174
ライトニングバッカス ―― 178
ティル・ナ・ノーグII ―― 182
新九玉伝 ―― 186
オールド・ヴィレッジ・ストーリー ―― 190
シュヴァルツシルト ―― 194
今夜も朝までパワフルまぁじゃん2 ―― 198
スナッチャー ―― 202
エグザイルII ―― 206
バーニングポイント ―― 210
ヴァルナ ―― 214
プロヴィデンス ―― 216
リングマスター ―― 218
ファースト・クィーン ―― 220
キング・オブ・マジック ―― 222
殺しのドレス2 ―― 224

特別2大付録

ピラミッド ソーサリアン
――冒険ガイドブック――

信長の野望・戦国群雄伝
嵐の時代を駆けぬけた男たちの横顔

NEWSOFT

水龍士・II 海神の光琴 ―― 20
バランス・オブ・パワー ―― 22
時空の花嫁 ―― 24
死体置場で夕食を ―― 26
ミッド・ガルツ ―― 28
バブルガム・クライシス ―― 29
信玄 ―― 30
ドラゴン ―― 31
ガルフォース 怒濤のカオス ―― 32
ベトナム1968 ―― 33
野球道 ―― 34
アルビオン ―― 35
ケンペレン チェス ―― 36
フォートレス ―― 36

SOFTWARE REVIEW

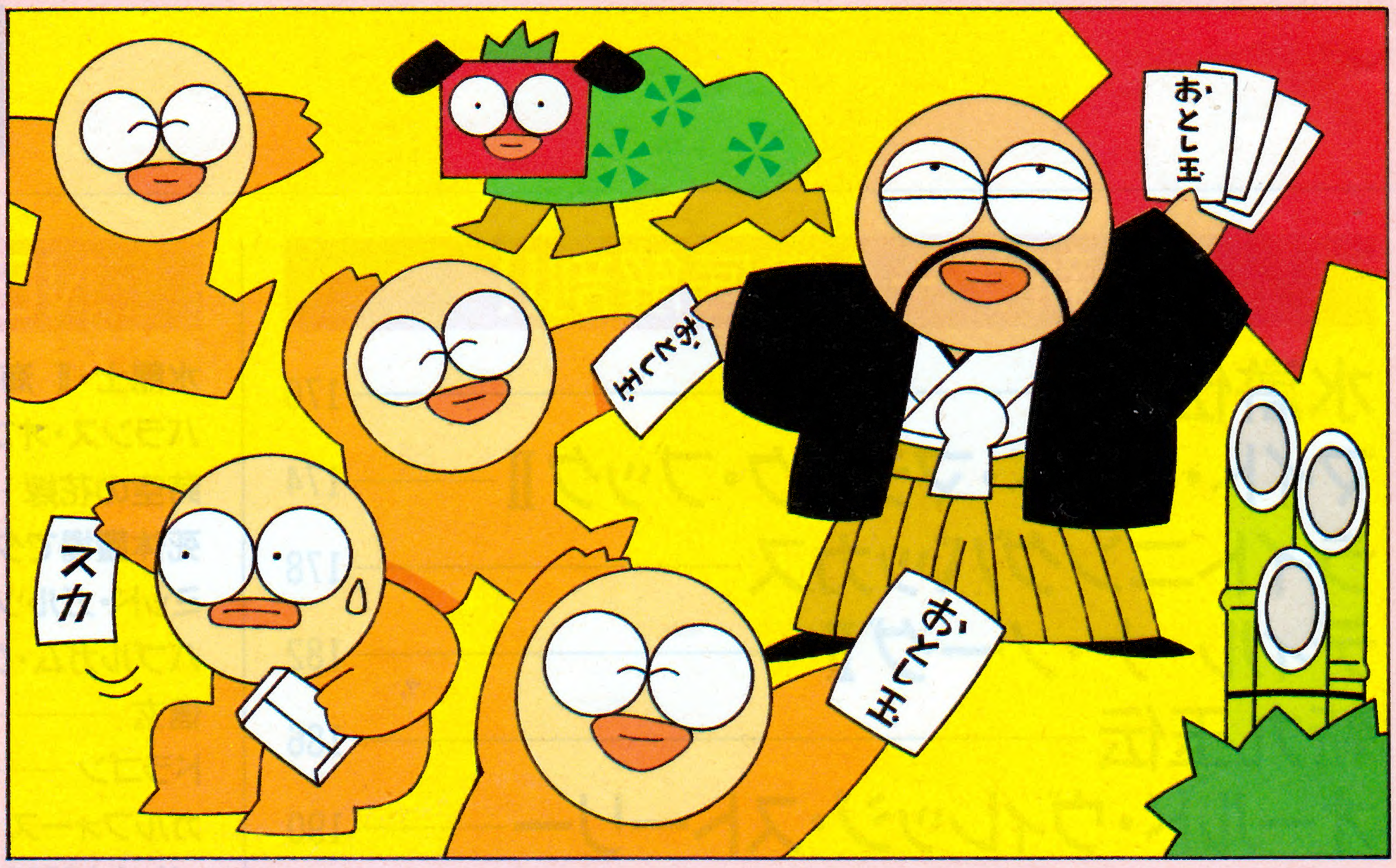
テトリス ―― 42
リップスティック・アドベンチャー ―― 46
F-1スピリット 3Dスペシャル ―― 48

1月6日、20日合併号
1989 No.1、2

COVER
協　　力/太田昌孝
塚本　聡
ハードウエア/NWS-831
ソフトウエア/Warnock
デザイン/本間智嗣
製　　版/高松健二

発行所　株式会社アスキー　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03-486-7111

'89 お年玉ソフトウエア 壱千名様プレゼント



ログインの月2回刊化をはじめ、多くのできごとがあった1988年が終わり、新しい年がやってきた。読者のみなさまに過ぎ去りし1年間の感謝をこめてお贈りする、年の初めの恒例大プレゼントだぜ!!

1 ディガンの魔石



⬆単なるロールプレイングゲームだと思ったら大間違い。戦闘や会話、行動によって微妙に変化するパラメータで、ゲームの進行が大きく違ってくるんだ。
●アーテック
●PC-9801(3.5D、5D)

2 A列車で行こうⅡ



⬆かつてアメリカがまだ、新大陸と呼ばれていたころ、移住者たちは大きな夢を持っていた。そんなアメリカンドリームの世界が体験できるゲームなのだ。
●アートディンク
●PC-9801、X68000(3.5D、5D)

3 大海令



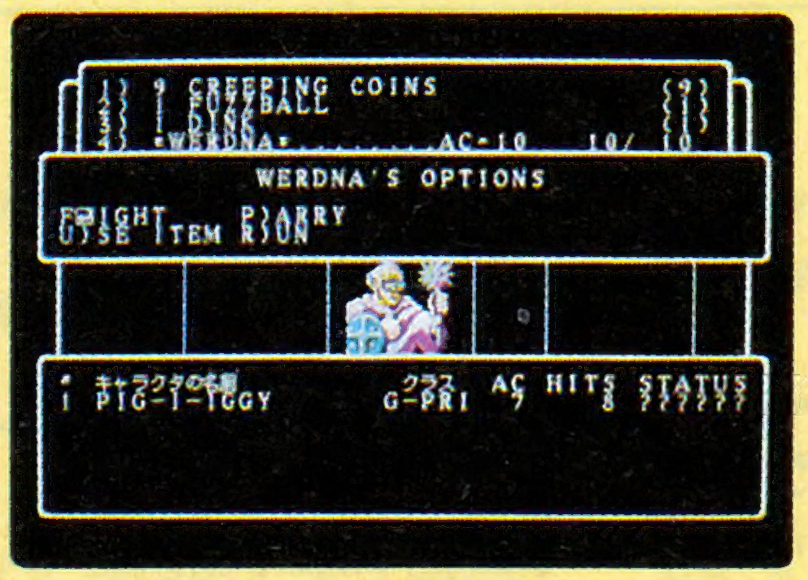
⬆艦船や航空機が、まるで意思があるかのように動きまわり攻撃をする、シミュレーションウォーゲーム。オープニングのアニメーションも、とってもリアル。
●アートディンク
●PC-9801(3.5D、5D)

4 V/STOLファイター



⬆大空を自由に飛び回るだけでなく、戦略的要素を含めたリアルなフライトシミュレーター。キミはHSハリアーのパイロットとなり、空や地上の敵と戦うのだ。
●アスキー
●MSX、MSX2(3.5D)

5 ウィザードリィ4



⬆ワードナがモンスターを連れて帰ってきた。人間共を蹴ちらして復活するのだ。謎の難しさは並じゃない。まさに、ウィザードリィマニアへの挑戦状だ。
●アスキー
●PC-8801SR、PC-9801、X1(3.5D、5D)

6 カオスエンジェルス

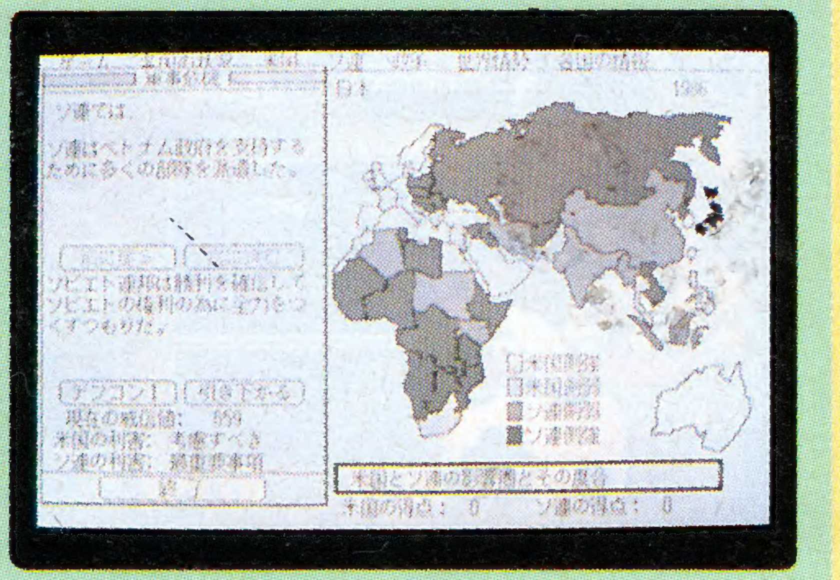


⬆ちょっとエッチなロールプレイングゲーム。でも謎ときは結構ムズカシイぞ。戦った後、バイタリティーが残っていれば、美女モンスターとのお楽しみもあり。
●アスキー
●PC-8801SR(5D)

※3の画面写真は開発中のものです。

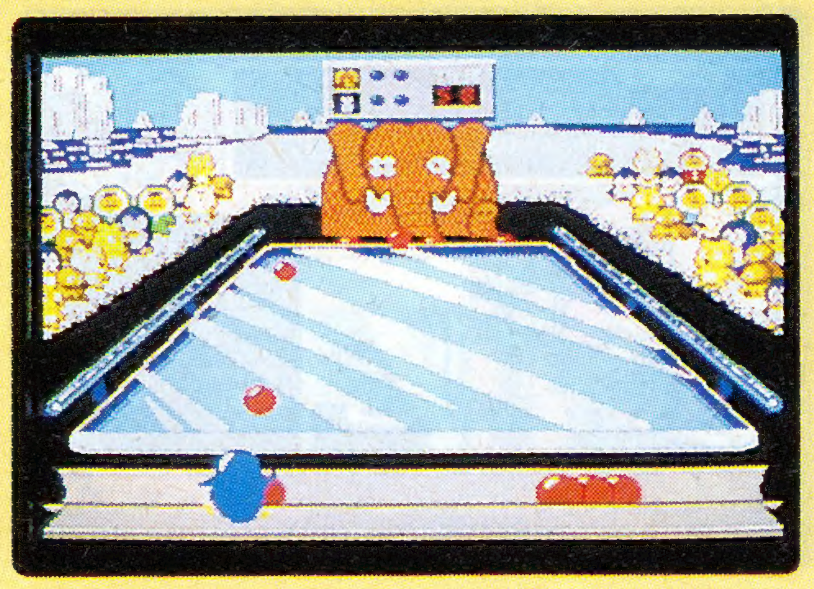
各10本

7 バランス・オブ・パワー



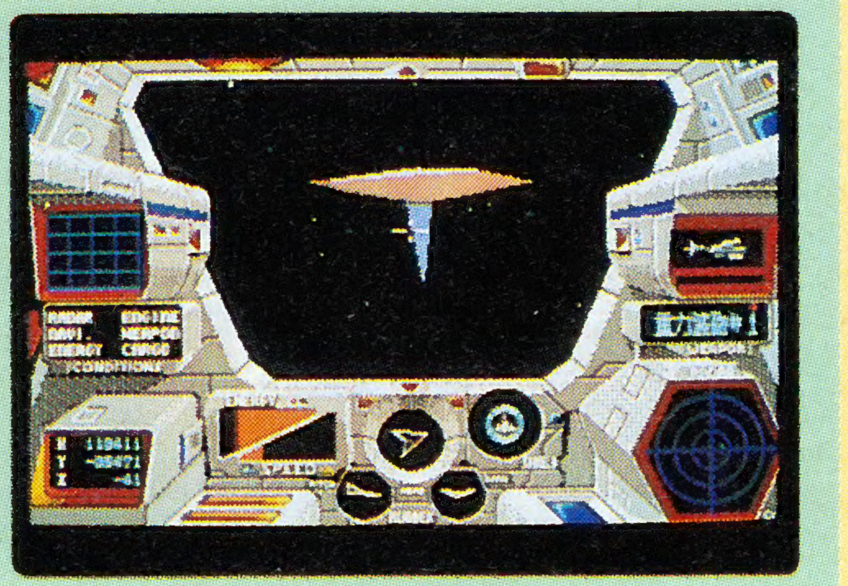
⬆譲歩し続ければ平和を保つことは簡単だ。しかし、自陣営の利益を損なわずに平和を保つことは難しい。外交問題をテーマにした、シビアなシミュレーション。
●アスキー
●PC-9801、MSX2、Mac(3.5D、5D)

8 ぺんぎんくんWARS2



⬆相手のほうへ、ただひたすらボールを投げるだけの単純明快なアクションゲーム。ところがその単純さゆえに、スポーツ感覚で白熱できる痛快ゲームなのだ。
●アスキー
●MSX2(ROM)

9 スタークルーザー



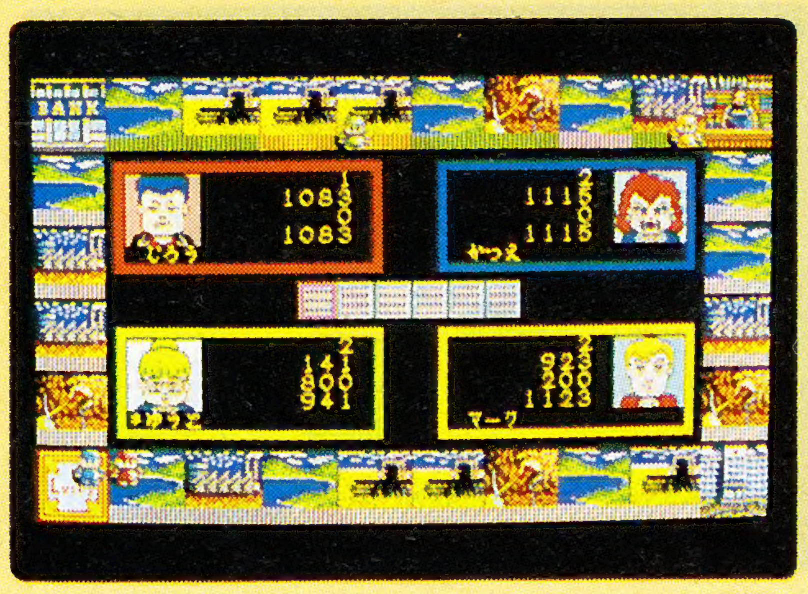
⬆3Dを基盤においた宇宙モノアクションアドベンチャーRPGなのだ。なにせいろいろな要素が入っているゲームなので、楽しみも倍々バイバイなんだな。
●アルシス ソフトウェア
●PC-8801SR、PC-9801、X1t、X68000(3.5D、5D)

10 白夜物語 ウィンチェスター家の末裔



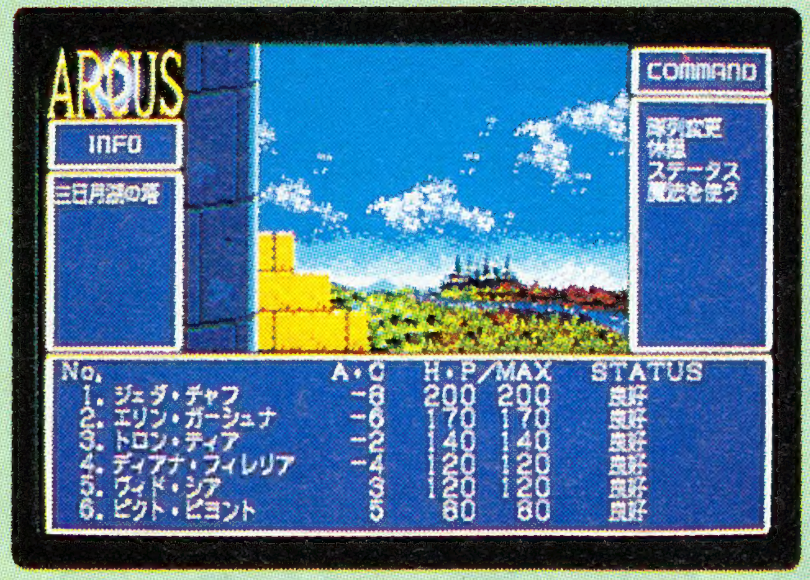
⬆すこしエッチなコミカルホラーアドベンチャー。魔女屋敷の奥に消えたかずえを救い出せ！　恐怖と謎がキミに迫る。
●イーストキューブ
●PC-8801SR、PC-9801、X1、X68000、FM77AV、MSX2(3.5D、5D)

11 アメリカン・サクセス



⬆とってもコミカルでシンプルなマルチプレイヤーゲーム。4種類の土地の利を生かして、君もアメリカで成り上がれ！
●ウインキーソフト
●PC-8801SR、PC-9801、FM77AV、MSX2(3.5D、5D)

12 アークス



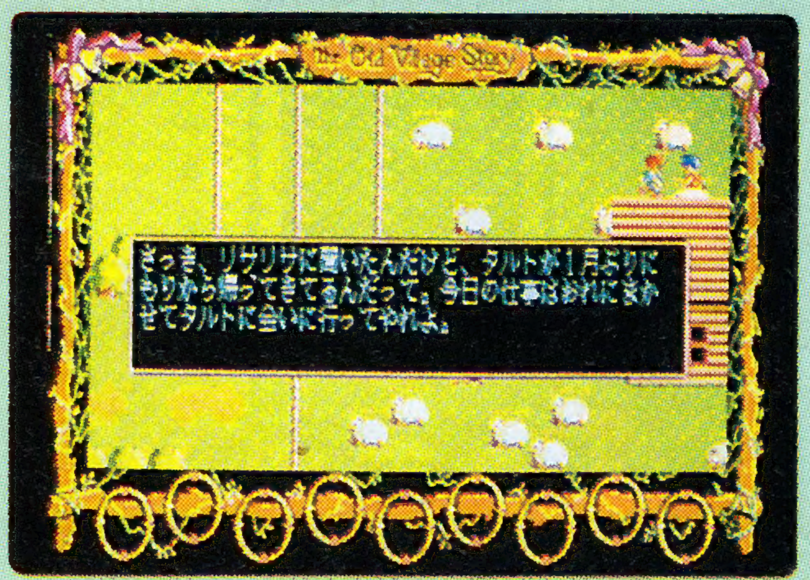
⬆プレイヤーは主人公となり、ゲーム進行の"過程"を楽しむ。そんなRPG本来の姿が『アークス』にはある。アルカサス王国を救うため、冒険の旅へと出発だ。
●ウルフチーム
●PC-8801SR、PC-9801、X1t(3.5D、5D)

13 ミッド・ガルツ



⬆壮大な世界設定のもとに繰り広げられる、とてつもないゲームだ。この世界にいったん足を踏み入れたら、ちょっとやそっとじゃ抜け出せないぜ。
●ウルフチーム
●PC-9801(3.5D、5D)

14 オールド・ヴィレッジ・ストーリー

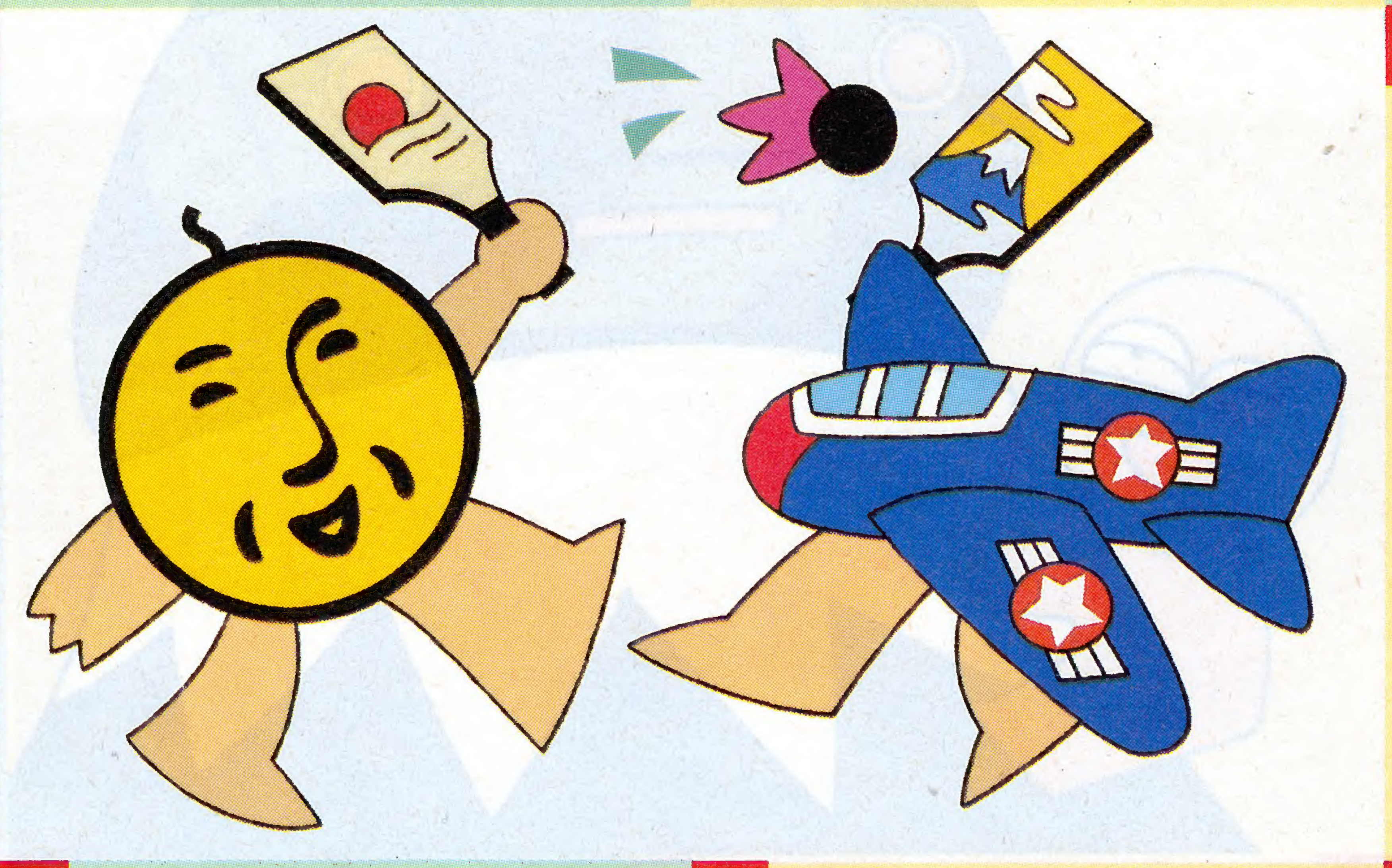


⬆このゲーム、画面を見るとアクションRPG。でも実は今までにちょっとないシステムなのだ。なんと、『ドラクエ』の会話の部分だけでストーリーが進んでいくぞ。
●エニックス
●PC-8801SR、PC-9801(3.5D、5D)

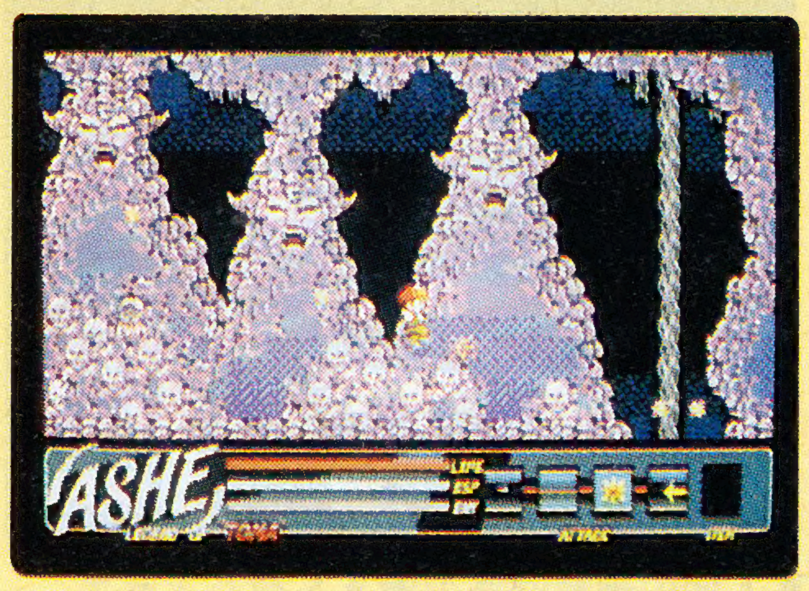
15 バーニングポイント



⬆パーセプションタイプ(感知型)という、新しい推理ゲームが登場！　効果音が重要なヒントになるなど、実際に自分がその場で捜査している気分が味わえるのだ。
●エニックス
●PC-8801SR(5D)



16 アッシュ



⬆一見、ギャグっぽいが、実はとても、カッコイイ、そんな討魔隊が地球を救うべく立ちあがった！　彼らの活躍を描いたアクションアドベンチャーなのだ。
●クエイザーソフト
●PC-8801SR(5D)

17 どろろ



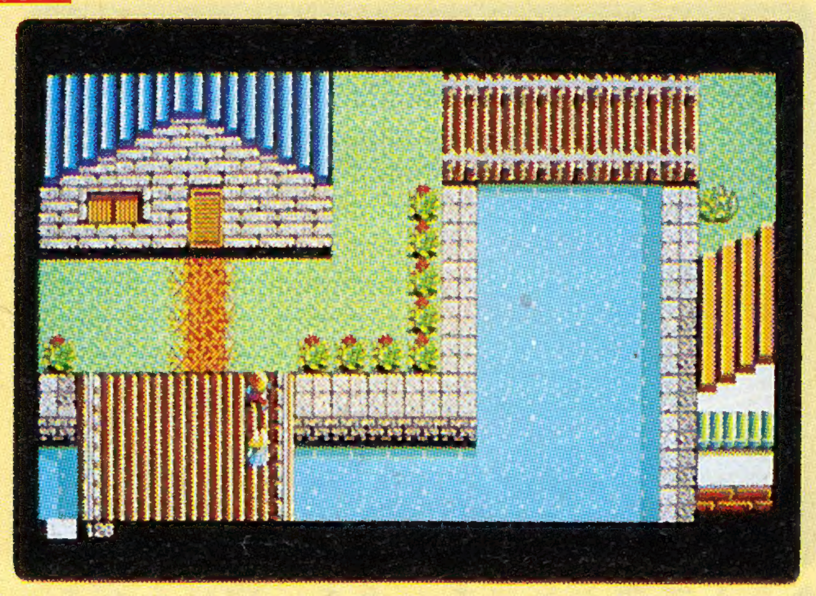
⬆『どろろ』は、20年くらい前に週刊少年サンデーに連載されていた手塚治虫の漫画。どろろと百鬼丸のその後の活躍が気になるファンのためのゲームなのだ！
●クエイザーソフト
●PC-8801SR(5D)

18 アドヴァンスト ファンタジアン



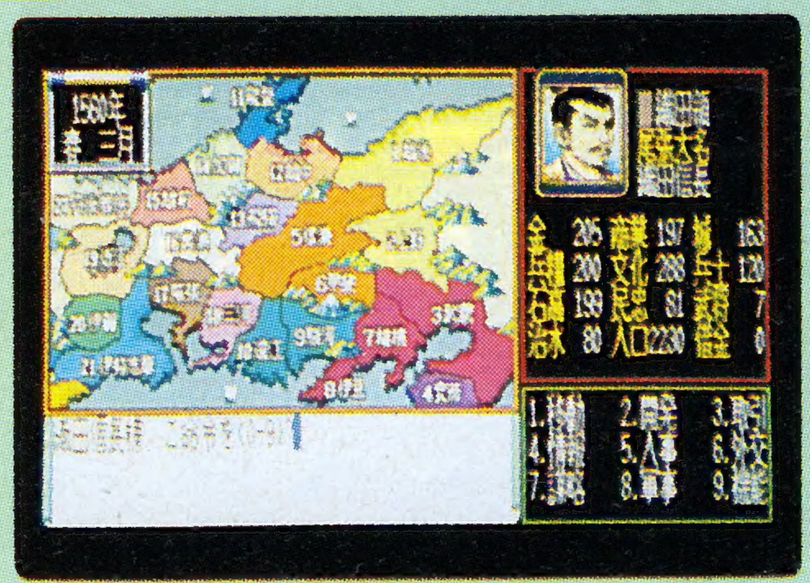
⬆キャラクターの設定に凝っていて、シミュレーション性の高いゲーム。今までのロールプレイングゲームでは満足できないというあなたに贈る本格派RPG。
●クリスタルソフト
●PC-8801SR(5D)

19 ファースト・クィーン



⬆キャラクターがワラワラするのがカワイイ、陣取りシミュレーション『シルバーゴースト』が、パワーアップして98版になった。とにかくマップが広いのなんの。
●呉ソフトウエア工房
●PC-9801(3.5D、5D)

20 信長の野望・戦国群雄伝



⬆竹中半兵衛の謀略、本多忠勝の豪勇をシミュレート。今度の信長は、大名ではなく配下の武将が主役だぜ。日本中の勇士をキミのもとに集めろ。
●光栄
●PC-8801SR(5D)

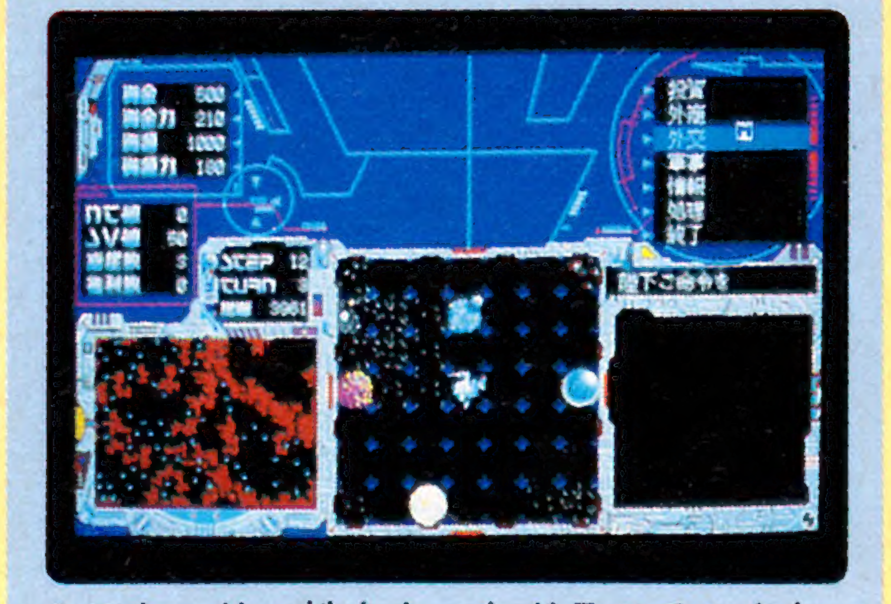
※11、13、17、19、20の画面写真は開発中のものです。

21 水滸伝



⬆中国歴史文学をもとにしたストーリーに、忠義と仁愛と勇気でなりたつ人間関係などの新趣向を盛り込んだシミュレーション。諸悪の根源は、悪い役人なのだ。
●光栄
●PC-8801SR(5D)

22 シュヴァルツシルト



⬆ストーリー性をもったドラマチックなゲーム展開がウリのシミュレーション。サンクリ星国を治めるキミは、この狂嵐の銀河をまとめなければならない。
●工画堂スタジオ
●PC-8801SR、PC-9801(3.5D、5D)

23 原宿AFTeRDARK



⬆原宿を舞台に、ファッション業界の内幕を綿密に描いた、工画堂初の殺人アドベンチャーゲーム。コマンド選択方式だが、かなり手ごたえのあるゲームだ。
●工画堂スタジオ
●PC-8801SR、PC-9801、MSX2(3.5D、5D)

24 時空の花嫁

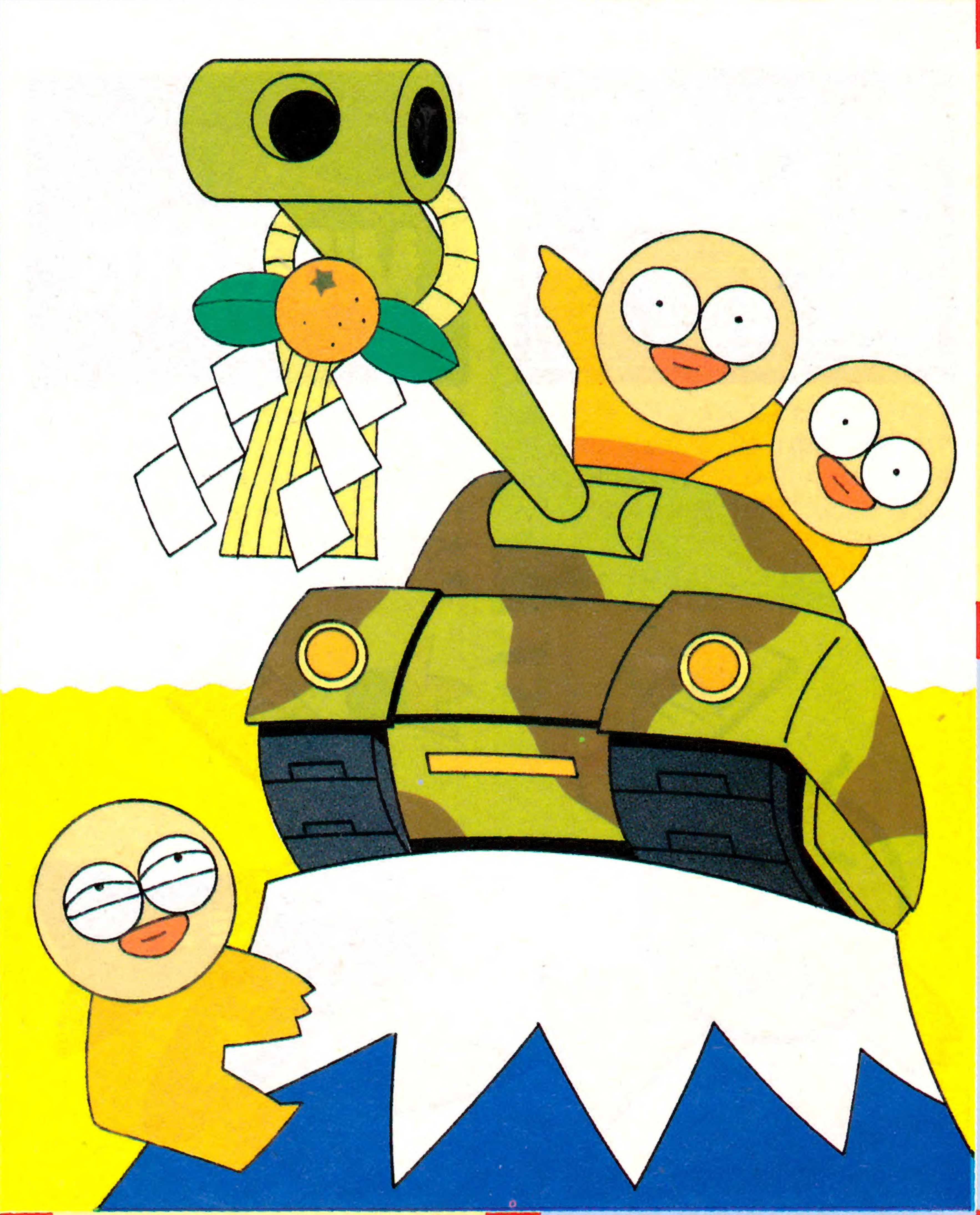


⬆コミカルタッチで軽〜いノリのRPG。プレイヤーのキミは、誘拐されたガールフレンドのクミコを助けるため、タイムマシンに乗り、犯人の跡をたどるのだ！
●工画堂スタジオ
●PC-8801SR(5D)

25 ウォーニング



⬆行方不明の兄を捜しながら宇宙を飛びまわる貿易商人を主人公とする、シミュレーションRPG。情報を集めたり、商売したりと、やることがいっぱいあるのだ。
●コスモス・コンピューター
●PC-8801SR、PC-9801、X68000(3.5D、5D)



26 キング・オブ・マジック



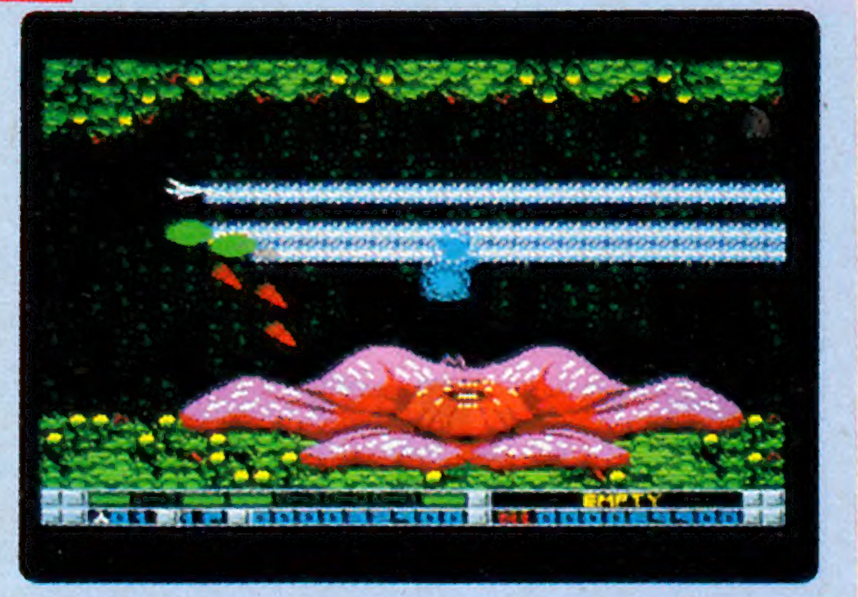
⬆異なった4種族が魔法や兵隊を駆使し、フェーブルランドの統一を競い合う。はたして、覇権は誰の手に。新感覚のファンタジー・シミュレーションゲームだぞ。
●コスモス・コンピューター
●PC-9801(3.5D、5D)

27 麻雀武蔵



⬆人間の神経回路の働きを取り入れて、打ち手のクセをコンピュータが学習してしまうという、新世代麻雀ソフト。セーブした打ち方を使って遊び方もイロイロ。
●コスモス・コンピューター
●PC-9801(3.5D、5D)

28 ゴーファーの野望・エピソードⅡ



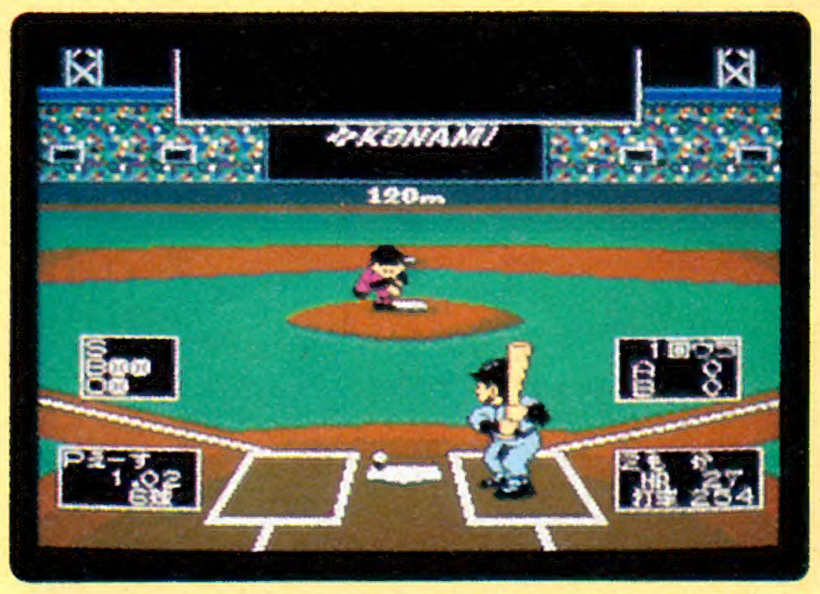
⬆MSXシューティングの最高峰、グラディウスシリーズ最新作。さまざまなパワーアップを使いながら、強大なバクテリアンたちを撃破する。デカキャラは必見。
●コナミ
●MSX(ROM)

29 スナッチャー



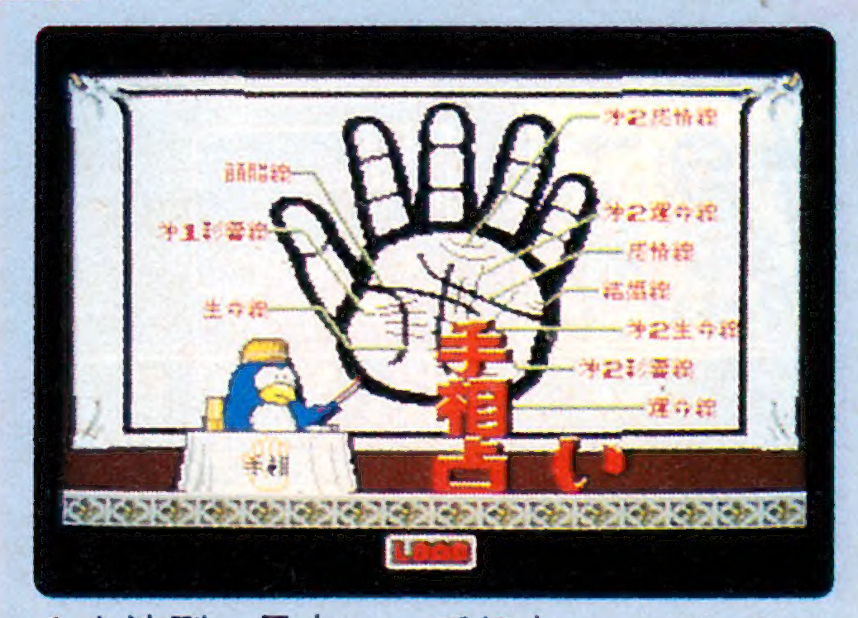
⬆大御所コナミがお送りする、サイバーパンク・アドベンチャー『スナッチャー』。2042年のネオ・コウベ・シティで、スリル満点の捜査活動を開始するのだっ！
●コナミ
●PC-8801SR、MSX2(3.5D、5D)

30 激突ペナントレース



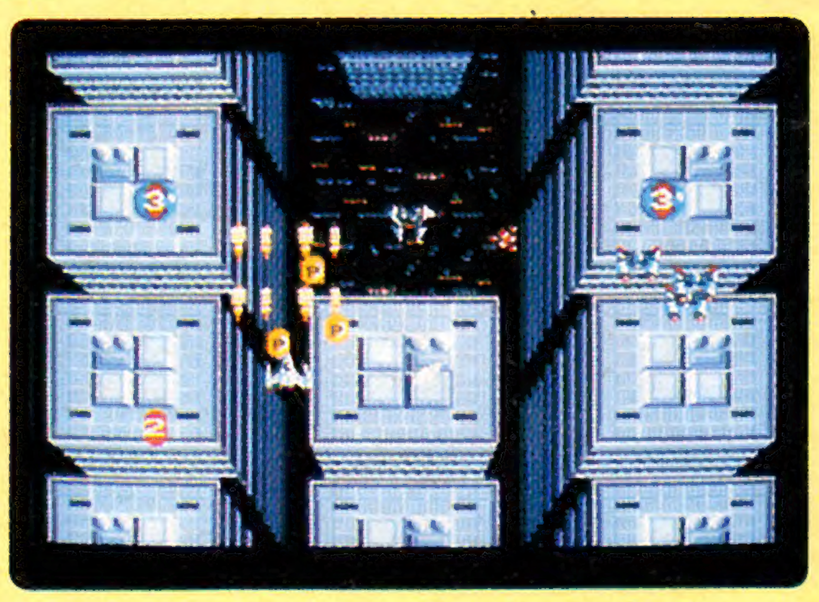
⬆2人で遊ぶとメチャクチャ盛り上がる野球ゲーム。自分で自分のチームを作ったり、データを残してペナントレースを戦ったりと冬場には最適のソフトなのだ。
●コナミ
●MSX2(ROM)

31 コナミの占いセンセーション



⬆血液型、星占い、手相占い、そしておみくじ。占いたい事柄に応じて、4種類ものバラエティーに富んだ占いが用意されているのだ。みんなでワイワイ占おう。
●コナミ
●MSX2(3.5D)

32 アレスタ



⬆あまりのスクロールの速さに頭はクルクル回るし、ハデなパワーアップで目はチカチカ。MSXの限界に迫る、スーパーシューティングゲーム。スカッとするぜ。
●コンパイル
●MSX2(ROM)

※21、27の画面写真は開発中のものです。

各10本

33 ディスクステーション最新号



☗新作ソフトをいちはやくプレイできたり、MSX関係の雑誌のコーナーもあったりと、幕の内弁当的なつめ合わせが嬉しいソフト。※写真は創刊号のものです。
●コンパイル
●MSX2(3.5D)

34 ハイデッガー



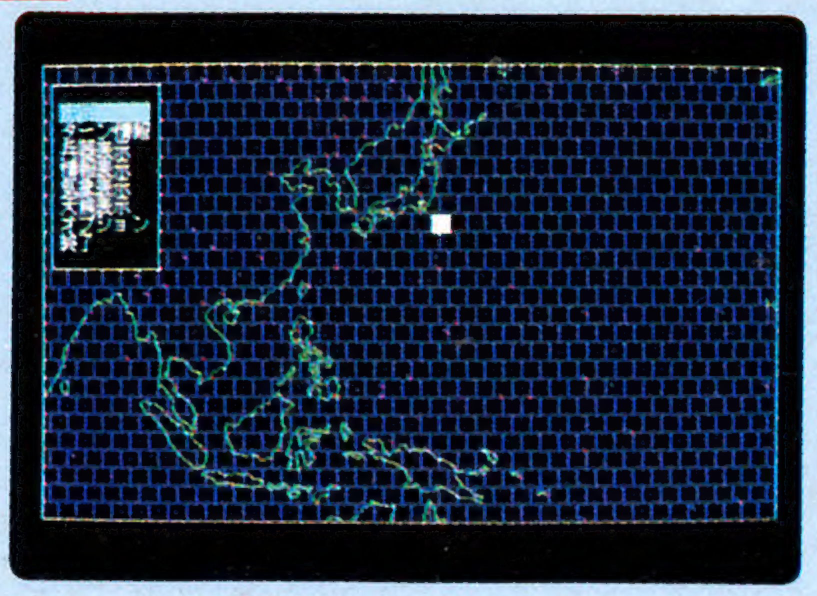
☗近未来兵器が登場する本格的ウォーシミュレーションゲームだ。人類を地獄に陥れた核戦争を防ぐため、時空を超えて、20世紀の核兵器を処理するのだ。
●ザイン・ソフト
●PC-8801SR(5D)

35 ジェット



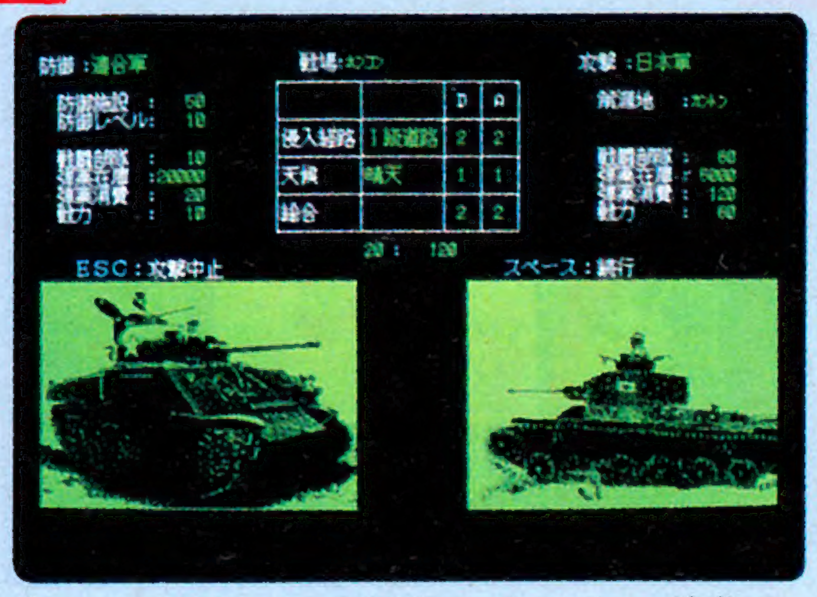
☗フライトシミュレーターの老舗、サブロジック社の贈るドッグファイトゲームだ。そのリアルにシミュレートされた空中戦は、飛行機好きにはたまらないぞ。
●サブロジック
●PC-9801(3.5D、5D)

36 太平洋の嵐DX



☗キミは歴史を変えられるか！　日本軍を率いて、連合軍に挑め！　各界で様々な反響をよんでいるが、このゲームの本質はプレイしなければわからないぞ。
●ジー・エー・エム
●PC-88VA、PC-9801(3.5D、5D)

37 太平洋の嵐 パワーアップキット



☗これはゲームではありません。前作の『太平洋の嵐』を『DX』に変換するキットなのです。『太平洋の嵐』を持っている人だけ応募してね。間違えないよーに！
●ジー・エー・エム
●PC-88VA、PC-9801(3.5D、5D)

38 シャティ



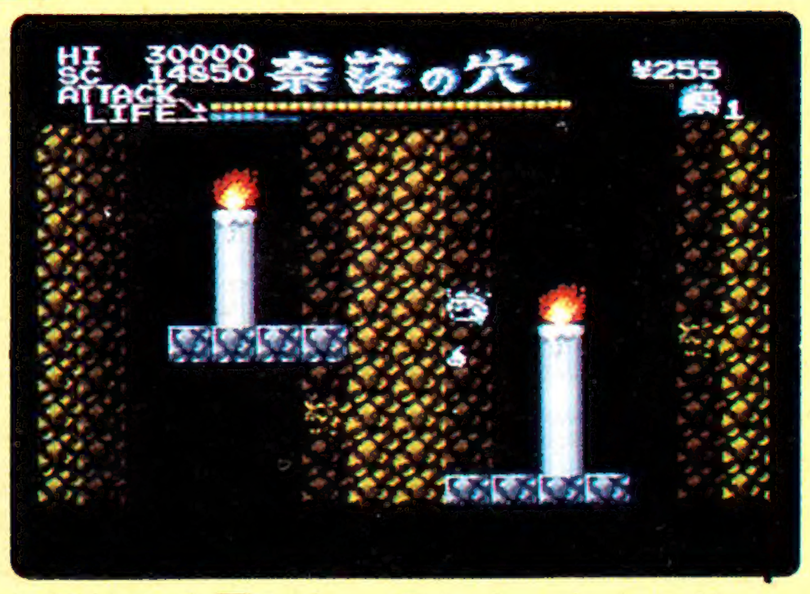
☗ノヴェルウェアシリーズの第3弾。モノトーンのグラフィックが、じつにシブイムードを漂わせている。大人っぽい雰囲気のアドベンチャーゲームなのだ。
●システムサコム
●PC-8801SR(5D)

39 ソフトでハードな物語



☗ソフトハウス業界の内情を、かなりリアルに描いたアドベンチャーゲーム。プレイヤーは、ソフトハウスの社長となり、大ヒット作品を作り出すのが目的。
●システムサコム
●X68000(5D)

40 幽霊君



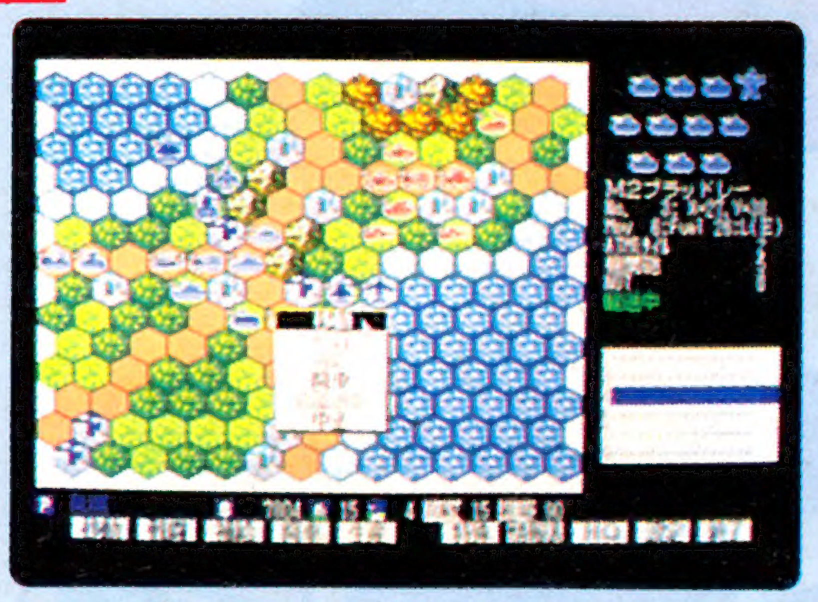
☗何故か幽霊になってしまったキミは、エンマ様に会うために地獄を旅するのだが……。幽霊君のホンワカした動きが、とってもユニークなアクションゲームだ。
●システムサコム
●MSX2(ROM)

41 ティル・ナ・ノーグⅡ



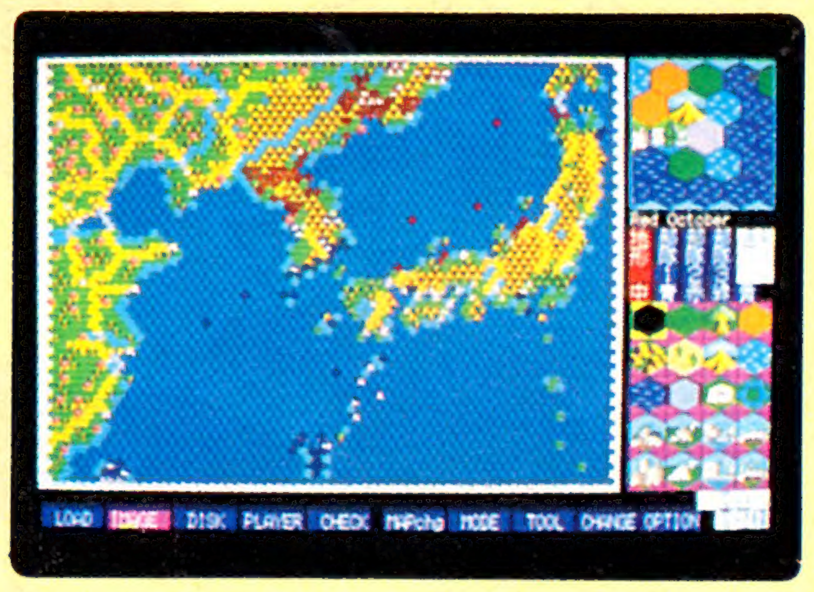
☗名前を入力するだけで、無数のシナリオが作れるRPG。Ⅰの完結シナリオを持っている人は、Ⅱのシナリオに組み込むことができる。シリーズで楽しめるよ。
●システムソフト
●PC-9801(3.5-2HD、5-2HD)

42 スーパー大戦略98



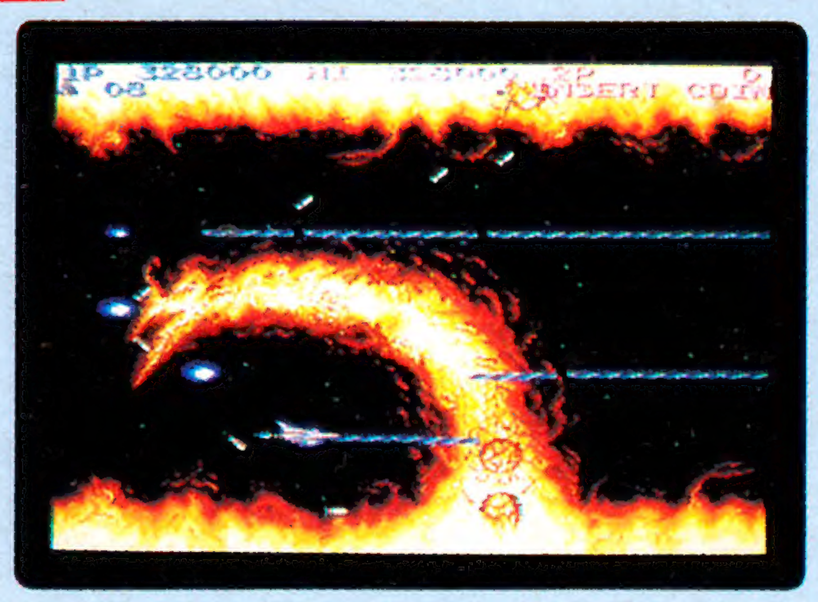
☗いわずと知れたシミュレーションゲームの代名詞。面倒な操作を極力減らした親切設計となっている。リアルなユニットが100種類以上あるのも魅力のひとつ。
●システムソフト
●PC-9801(3.5D、5D)

43 大戦略Ⅱマップコレクション



☗全部で30枚のマップがついてくる最新データ集だ。難易度もかなりバラエティーに富んでいるので、初心者から上級者まで誰でも楽しむことができるのだ。
●システムソフト
●PC-9801(3.5D、5D)

44 沙羅曼蛇



☗アイテムを拾って、パワーアップしてゆくタイプのシューティング。ステージごとに横と縦にスクロールが変わってゆくところが、とっても新しいのだ。
●シャープ
●X68000(5D)

45 熱血高校ドッジボール部



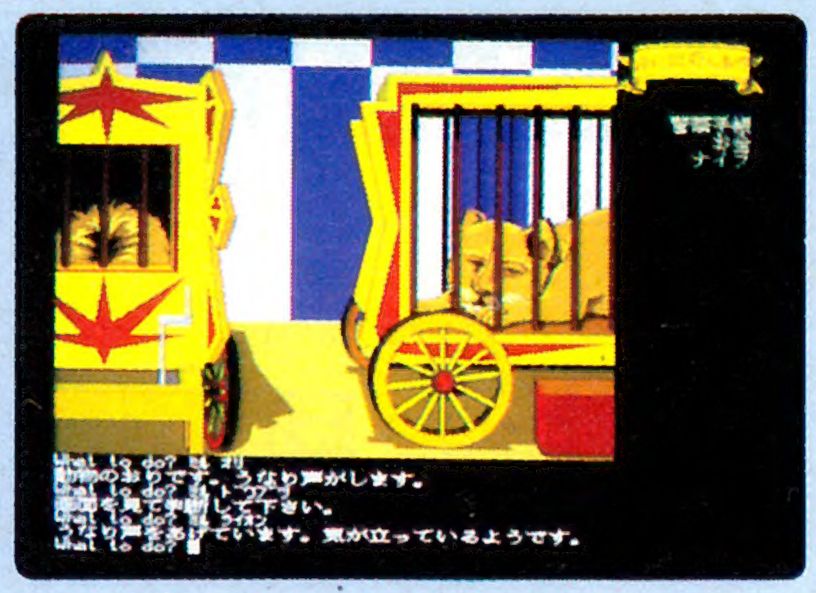
☗「なめんなよ！」という声が印象的なゲーム。ひとりでコンピュータ相手に戦うのもいいが、VSプレイで友人と対戦すると、もっとエキサイトできちゃうのだ。
●シャープ
●X68000(5D)

46 水龍士



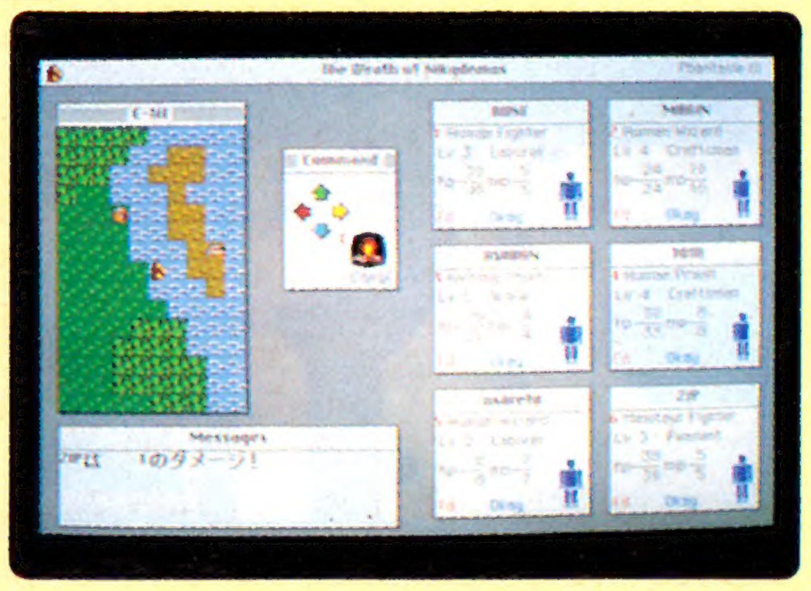
☗水に始まり水に終わる神秘的なRPG。水の国ソルティアに平和を取りもどすため、悪水生物を倒し、大水龍を蘇らせよ！誘惑に負けず、サーラの愛をつかむのだ。
●しゃんばら
●PC-8801(5D、除くVA)

47 道化師殺人事件



☗PC-9801、PC-8801でヒットしたアドベンチャーがX68000用にグレードアップしての登場だ。キレイなグラフィックとスムーズなスクロールは感激モノだ。
●シンキングラビット
●X68000(5D)

48 ファンタジーⅢ



☗海のむこうのアメリカで大人気だったファンタジーシリーズ完結編の移殖版だ。このⅢでは、いよいよ世界の悪の親玉ニカデモスとの直接対決が待っているぞ。
●スタークラフト
●PC-8801SR、PC-9801、X68000(3.5D、5D)

※35の画面写真はAX版のものです。42の画面写真は開発中のものです。

49 マイト・アンド・マジック・ブックII



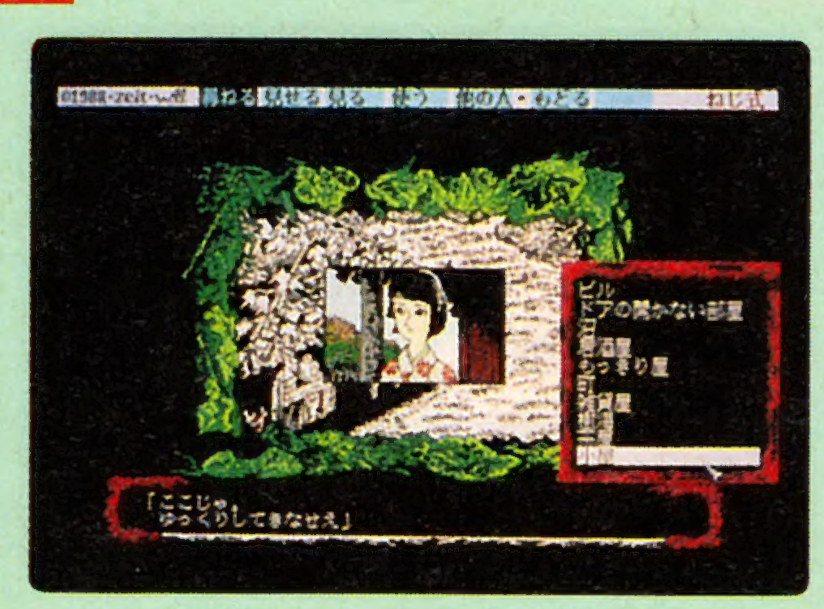
⬆日米のRPGマニアを熱狂させた『マイト・アンド・マジック』第2弾。前作以上の大きなスケールで登場なのだ。
●スタークラフト
●PC-8801SR、PC-9801（3.5D、5D）

50 怨霊戦記



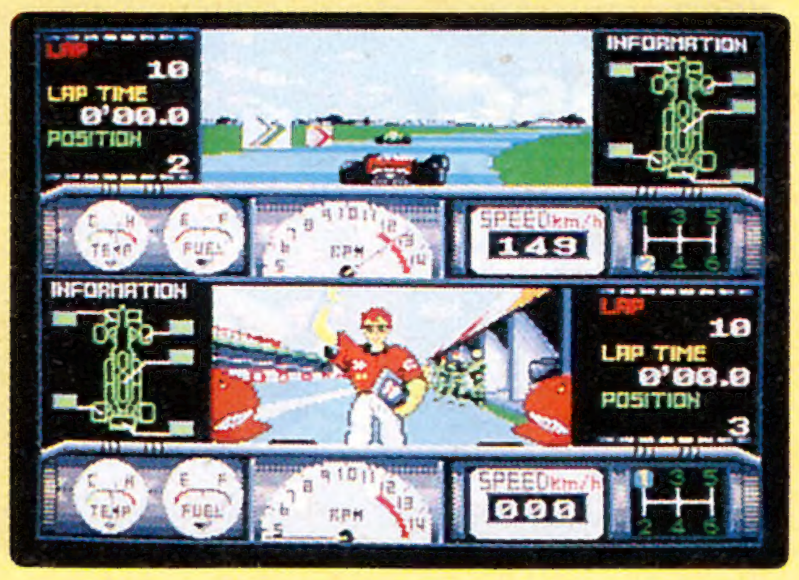
⬆夜の町に幽霊や餓鬼が出没し、町全体がしだいに悪霊に侵されていくというこわ～いアドベンチャーゲーム。呪文で怨霊を退治していくうちに意外な事実が！
●ソフトスタジオWING
●PC-8801SR、FM77AV（3.5D、5D）

51 ねじ式



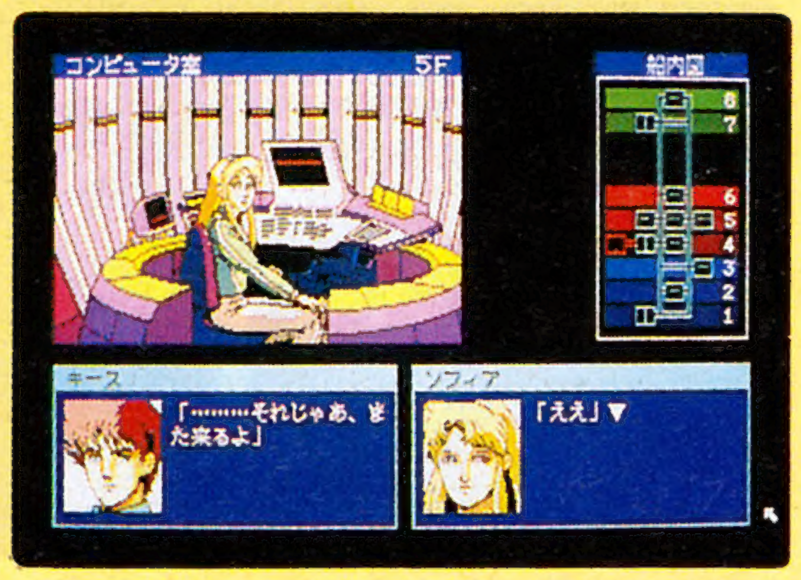
⬆マイナーの巨人シリーズ第1弾としてつげ義春の世界をゲームに再現したアドベンチャー。ゲームを解くことより、その雰囲気を味わうことが大切なのだ。
●ツァイト
●PC-9801（3.5D、5D）

52 グレイテストドライバー

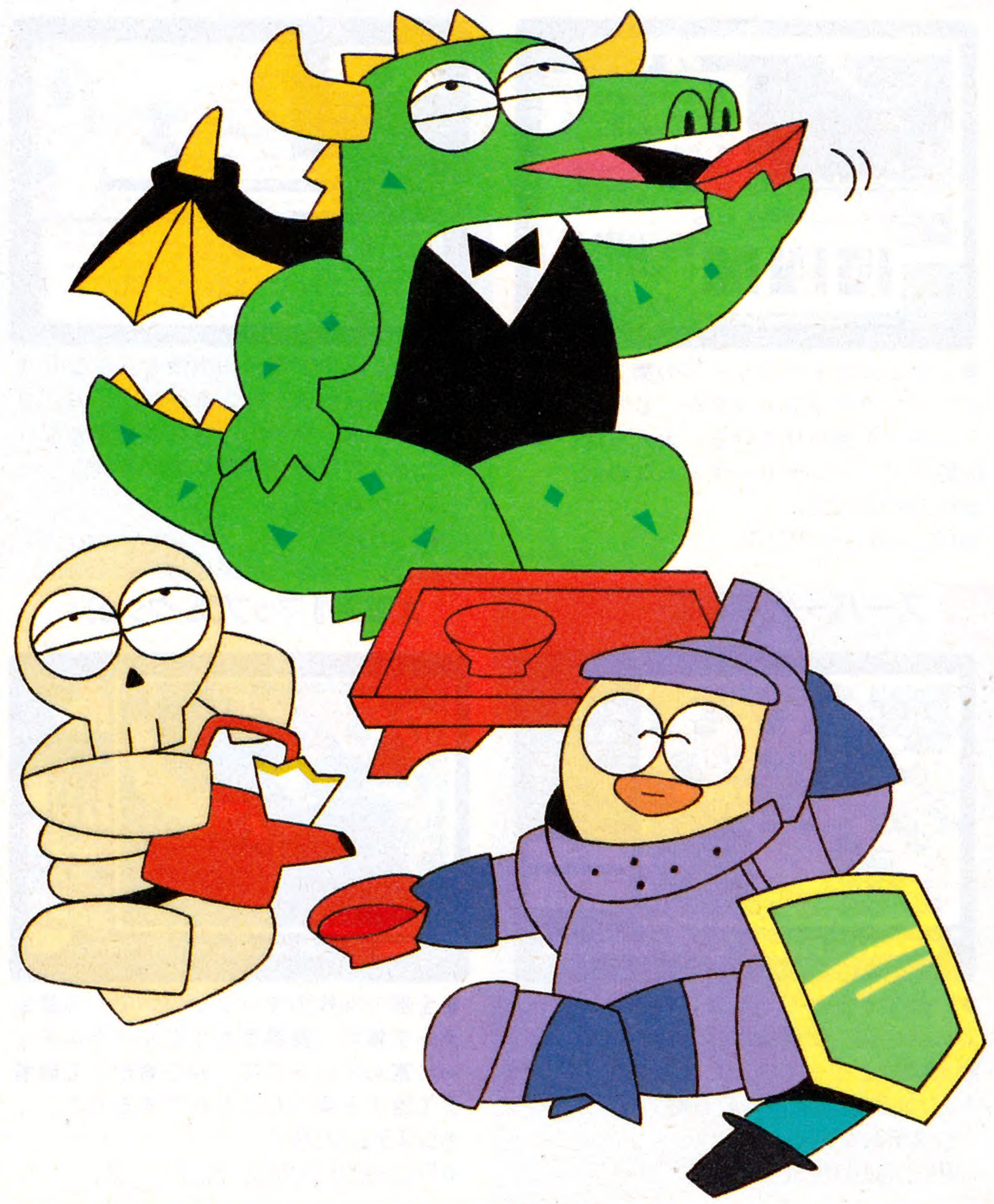


⬆F1グランプリ全16コースを完全シミュレート。コース状態を踏まえたパーツのセッティングが勝負の決め手となるぞ。2人同時プレイもできる白熱のゲームだ。
●T&Eソフト
●MSX2（3.5D）

53 サイオブレード



⬆西暦2113年、恒星間有人探査機が遭難、その設計者も失踪した。宇宙と地上で2人の主人公が活躍するアドベンチャー。3D迷路のアクションシーンもあるよ。
●T&Eソフト
●PC-8801SR、X1t、FM77AV、MSX2（3.5D、5D）



54 第4のユニット2



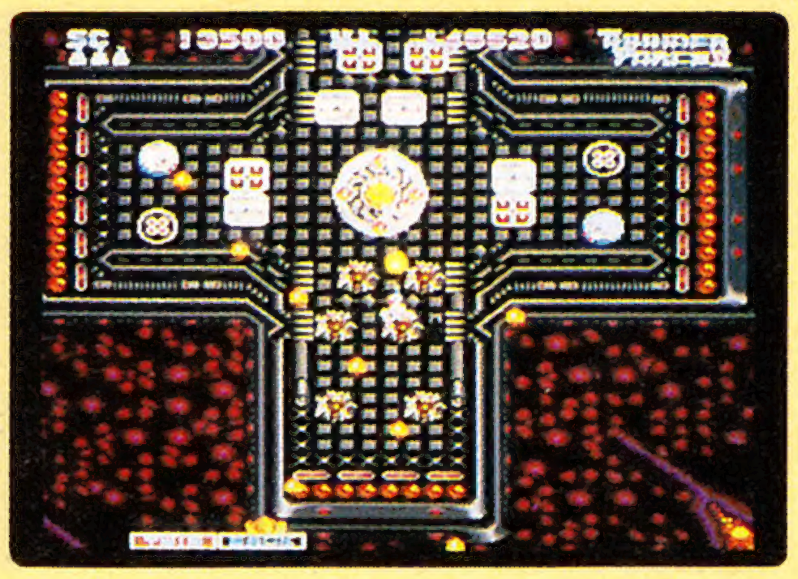
⬆『第4のユニット』の続編。主人公のブロンウィンが統合軍のエージェントとして大活躍する、SFアドベンチャーゲームだ。美少女がワンサカ登場するよ。
●データウエスト
●PC-8801SR、X1、FM77AV（3.5D、5D）

55 今夜も朝までパワフルまあじゃん2



⬆なにはともあれ、笑える麻雀ゲームのエキスパート『パワフルまあじゃん』の第2弾がコレ。パワーアップしてるぞー。
●デービーソフト
●PC-8801SR、PC-9801、X1t、X68000、MSX2（3.5D、5D）

56 サンダーフォースII



⬆X68000初のオリジナルシューティングゲーム。8方向と横への強制スクロールシーンを突破し、要塞"プレアレオース"を破壊するのが目的だ。難しいぞー。
●テクノソフト
●X68000（5D）

57 新九玉伝



⬆九つの玉を求めて旅をするというのは同じだけど、新しい九玉伝はアクションロールプレイングゲームなのだ。前作の主人公チンネン、ソンネンも登場するぞ。
●テクノソフト
●PC-8801SR、PC-9801、X1、MSX2（3.5D、5D）

58 ドラゴンスピリット



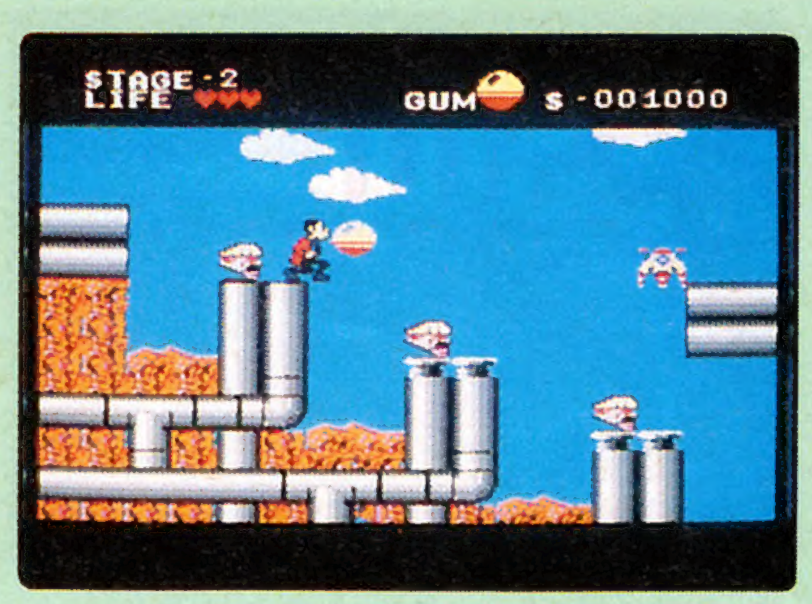
⬆竜が主人公という変わったシューティングゲーム。アイテムによって首を増やしたり、火力を増したりして、敵をけちらしてゆけ！　手ごたえ十分だぞ。
●電波新聞社
●X68000（5D）

59 暗黒神話



⬆日本の神話やインド哲学の思想が織り込まれた伝奇ロマンアドベンチャー。原作者は諸星大二郎というだけあって、神社や古墳を舞台とする壮大なお話なのだ。
●東京書籍
●MSX2（3.5D）

60 ルパン三世 バビロンの黄金伝説

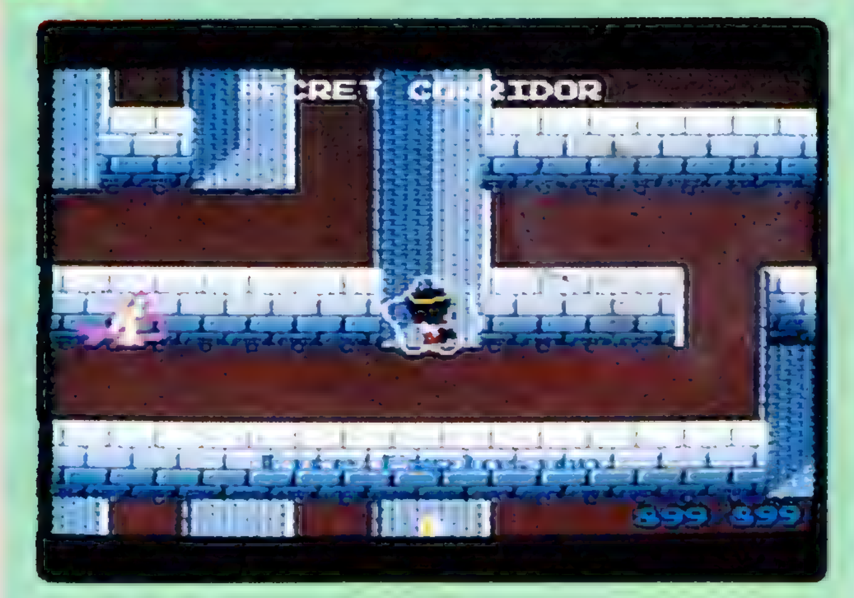


⬆みなさんおなじみのルパン三世が、仲間の次元、五右衛門とともに、世界中にちらばったロゼッタ・ストーンを盗み出すアクションロールプレイングゲーム。
●東宝
●MSX2（ROM）

※49、50の画面写真は開発中のものです。

各10本

61 イシターの復活



↑1986年、パスワード制RPGなるものをアーケード界にしらしめたのがコレ。『ドルアーガの塔』の続編だ。本家本元のナムコが移植したんだから、まちがいないぞ。
●ナムコ
●MSX2(ROM)

62 ライトニングバッカス



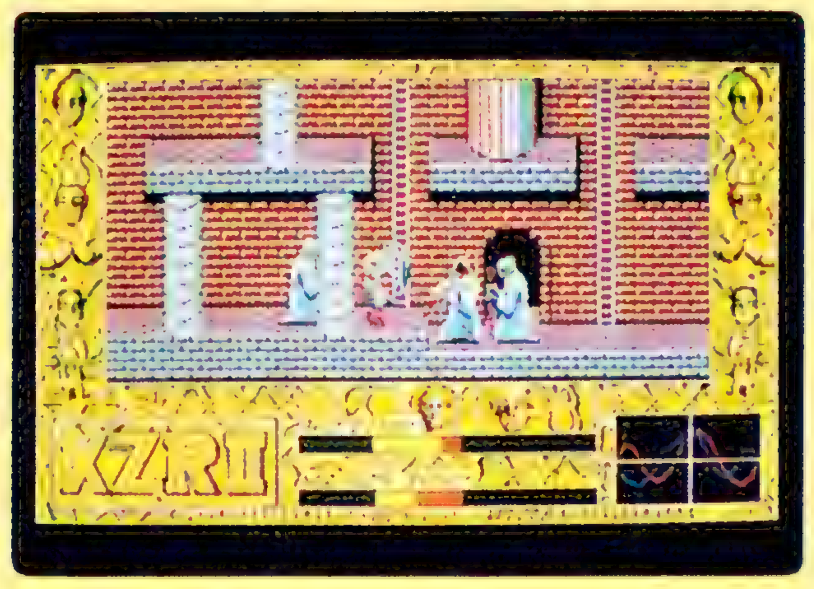
↑完全無欠の勇士なんかいない！　さまざまな条件のもとで、キミにリアルでシビアな戦いを味わわせてくれる。ドラマチックなシミュレーションゲームだ。
●日本コンピュータシステム
●PC-8801SR(5D)

63 エグザイル



↑シーア派に属する戦闘集団アサシンの若き戦士サドラーがイスラム正統派のカリフ暗殺を目指して活躍するアクションロールプレイング。アラブな感じなのだ。
●日本テレネット
●PC-8801SR、PC-9801、MSX2(3.5D、5D)

64 エグザイルⅡ



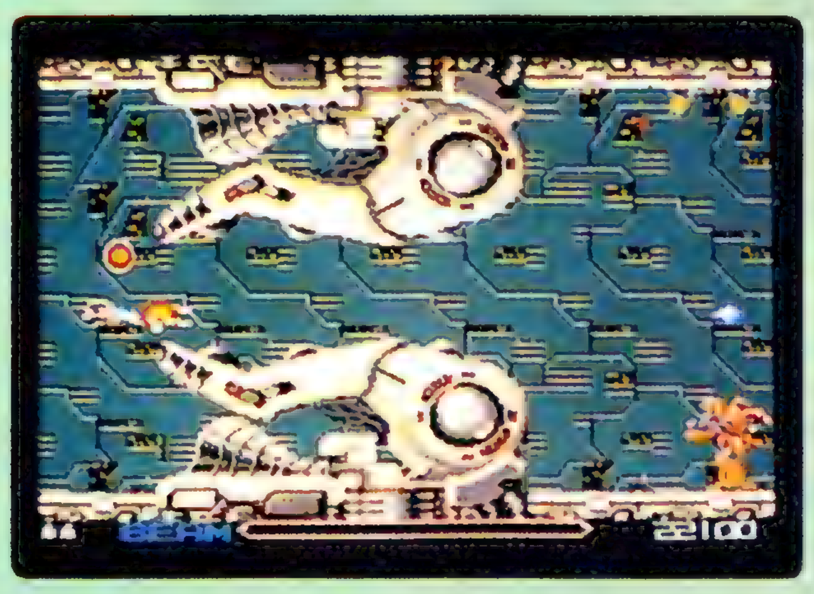
↑あのサドラーが、今回はアサシンの首領となって活躍するぞ。舞台はアラブからヨーロッパ、インド、そして日本へと、世界をところせましと駆けめぐるのだ。
●日本テレネット
●PC-8801SR、PC-9801、MSX2(3.5D、5D)

65 デス・ブリンガー



↑遠近感のある3Dグラフィックや、壁のわれ目から向こうが見えたりと、新しいシステムで話題のRPG。16ビットならではのリアルさで君に迫るのだ。
●日本テレネット
●PC-9801(3.5D、5D)

66 R-TYPE



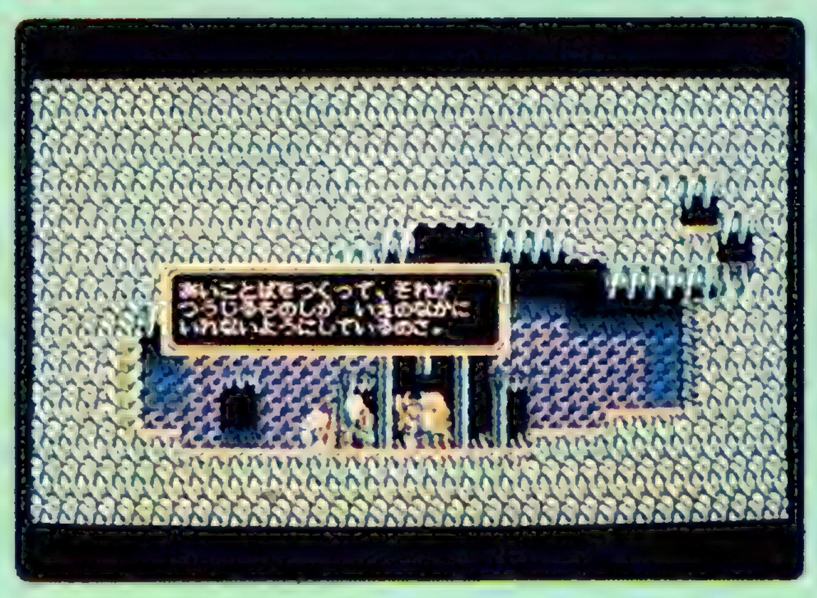
↑日本中のゲーセン少年に衝撃を与え、熱狂させたあの"R-TYPE"がとうとう88VA版に移植された。これからは自宅でじっくりプレイできるのだ。ウレピー。
●日本電気
●PC-88VA(5D)

67 ソーサリアンユーティリティーディスクVol.1



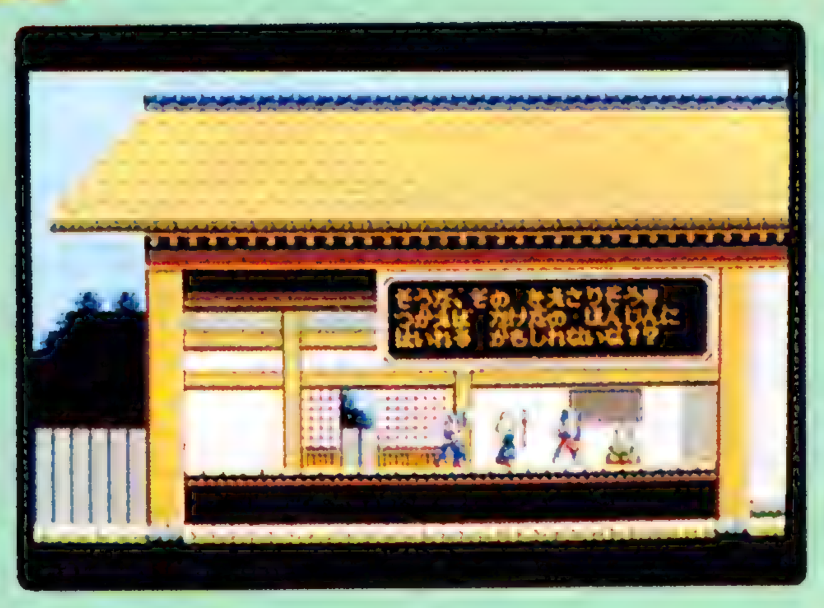
↑ユーザーのニーズに応えた羨望のユーティリティー。ソーサリアンの世界が、一段と広がるのだ。娯楽性も高いぜ！
●日本ファルコム
●PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t(3.5D、5D)

68 ソーサリアン追加シナリオVol.1



↑待望の追加シナリオ第1弾！　幾多の困難を乗り越え、隠れた謎の核心に迫れ。グラフィックもサウンドも充実してる。
●日本ファルコム
●PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t(3.5D、5D)

69 戦国ソーサリアン



↑壮大なスケールでおくる追加シナリオ第2弾。前作をしのぐといわれる、練りあげられたストーリーが君を待つ！
●日本ファルコム
●PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t(3.5D、5D)

70 ピラミッド ソーサリアン



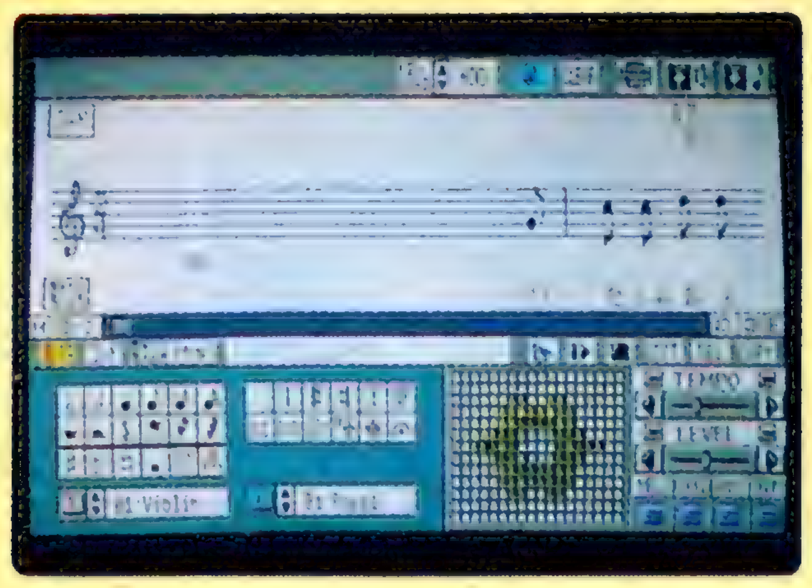
↑ソーサリアンの最新シナリオ！　今度の舞台はピラミッド。ソーサリアンたちの冒険は果てしなくつづくのだ。
●日本ファルコム
●PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t(3.5D、5D)

71 クレイズ



↑エアーバイクが核戦争後の都市を疾走するアクションアドベンチャー。世界制覇を企むイノセントからレジスタンスの美人リーダーを助け出し、男を上げろ！
●ハート電子産業
●PC-8801SR、X1t、MSX(5D、ROM)

72 ミュージック・ボイス・エディタ歌声人（かせいじん）



↑今までのミュージックエディタとは一味ちがう。歌詞を入力してやれば、プリセットされた音声データで、パソコンが君の作った曲に合わせて歌ってくれるぞ。
●パック・イン・ビデオ
●PC-8801mkⅡ(5D、要サウンドボード)

73 F-1スピリット 3Dスペシャル



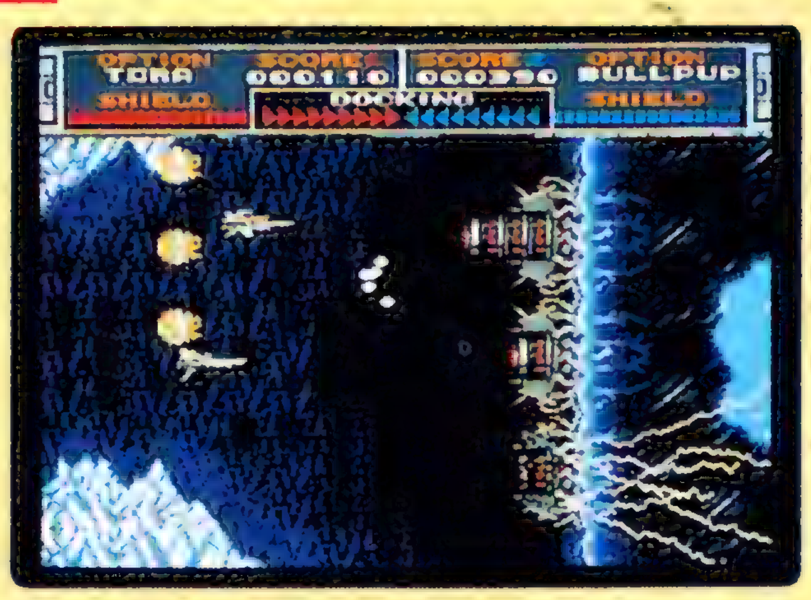
↑あの名作がMSX2+になって生まれ変わった！　3D表示で、よりスピード感あふれるレースゲームになったぞ。F1の世界に浸れること間違いなしの1本だぜ。
●パナソフトセンター/コナミ
●MSX2+(3.5D)

74 FMパナアミューズメントカートリッジ



↑キミの愛すべきMSXにつないでやるだけで、大迫力の9チャンネルFM音源と、ゲームデータのセーブもバッチリなS-RAMが搭載されてしまうスグレモノ。
●パナソフトセンター
●MSX(ROM)

75 レイドック2



↑MSX2+という新ハードの登場とともに発売された専用ソフト。2人同時プレイや、美しい動きやなめらかなスクロールが売り物のシューティングゲーム。
●パナソフトセンター/T&Eソフト
●MSX2+(3.5D)

76 ロードス島戦記



↑某パソコン誌に連載中の人気小説のゲーム化。広大なマップを歩きまわり、カーラを捜し出し、倒せ。戦闘モードは2種類あって、魔法も豊富。のめりこむぞ。
●ハミングバードソフト
●PC-9801(3.5D、5D)

※62、64、65の画面写真は開発中のものです。

77 テトリス



☗ランダムに落ちてくる7種類のブロックを、横1列に並べて消す。それだけのゲームなのに、不思議な中毒性あり!!
■ビー・ピー・エス
■PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1、X68000、FM77AV、FM-R50、MSX2(3.5D、5D)

78 アランティア



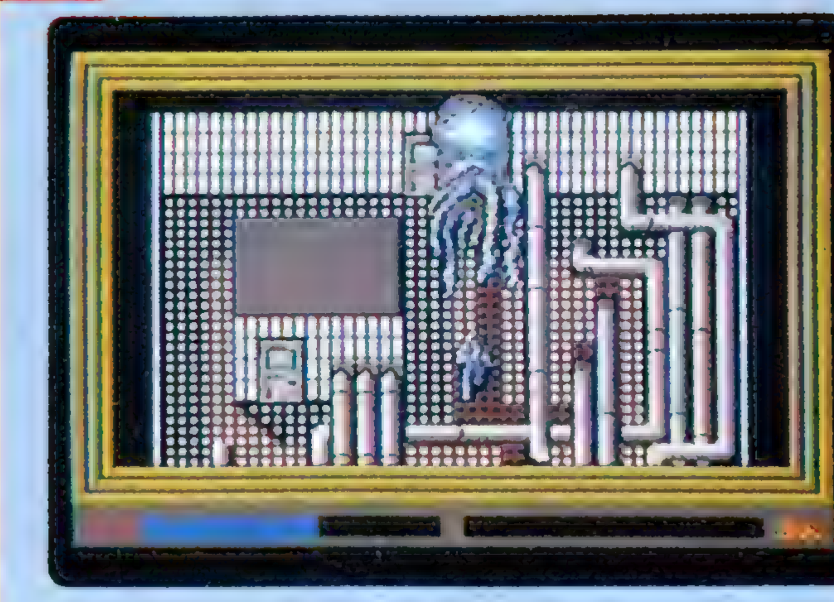
☗王女エリナが、特殊兵器『グリフォン』とともに、悪の親分に立ち向かう、3Dアクションゲーム、PC-9801ならではのなめらかなアニメーションが気持ちイイ。
■ビクター音楽産業
■PC-9801(3.5D、5D)

79 やじうまペナントレース



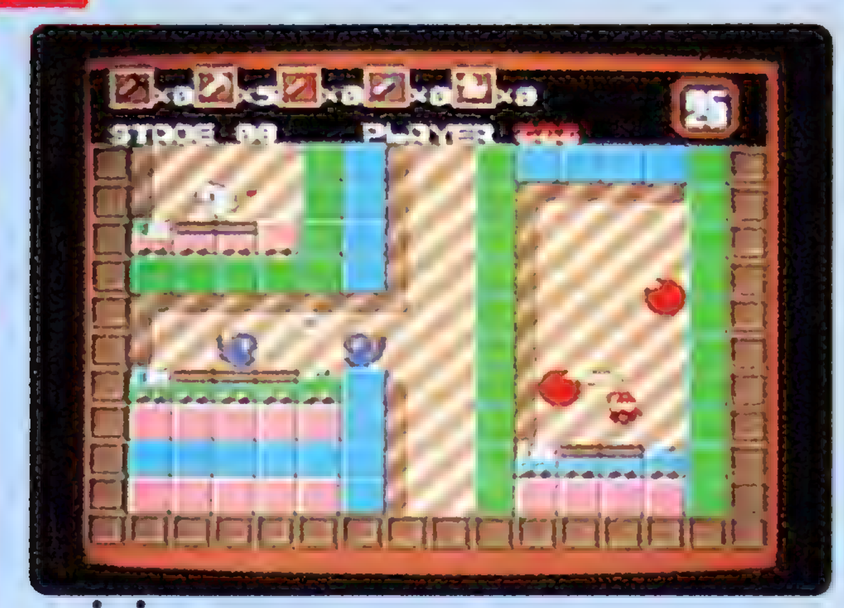
☗自分は選手であると同時に監督でもあるというニュータイプの野球ゲーム。リアルなデータは、試合ごとに刻々と変化し、まるで実際の野球中継のようなのだ。
■ビクター音楽産業
■PC-8801SR(5D)

80 死霊戦線2



☗今度の舞台は新造都市サン・ドラド。原子力発電所を乗っ取った謎の一団と、突如現われた怪物クリーチャーに挑む、アクション・アドベンチャーゲームだ。
■ビクター音楽産業
■PC-8801SR、MSX2(3.5D、5D)

81 クインプル



☗クイを使ったアクションで、次々と面クリアーしていくタイプのパズルゲーム。おかしの面、音楽の面、おもちゃの面など、背景もバラエティー豊かなのだ。
■ビッツー
■MSX2(ROM、3.5D)



82 首斬り館



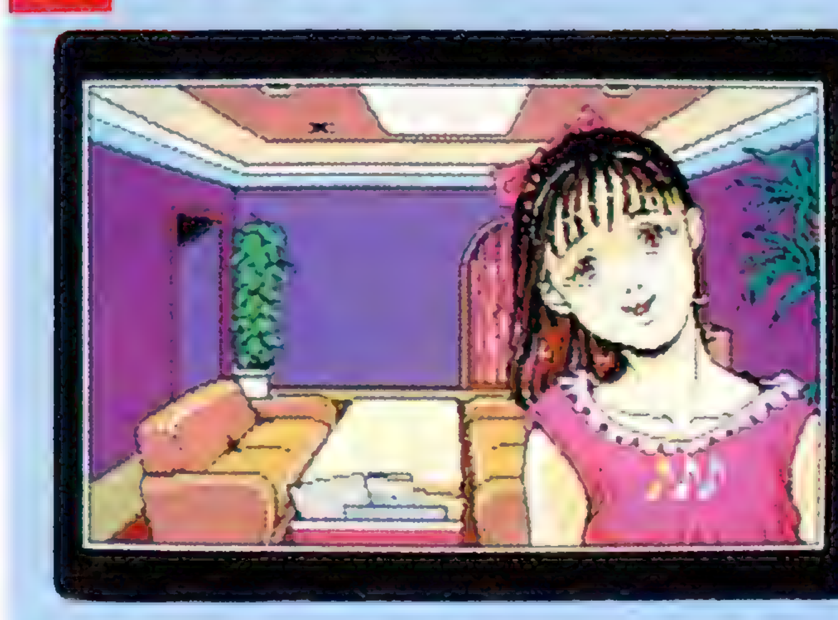
☗神かくしにあった娘を捜す主人公藤兵衛の前に立ちはだかる4人の殺し屋。その裏には幕府転覆を謀る謎の人物が……。元禄時代が舞台の時代劇アドベンチャー。
■ビッツー
■PC-8801SR、MSX2(3.5D、5D)

83 リヴォルティーⅡ



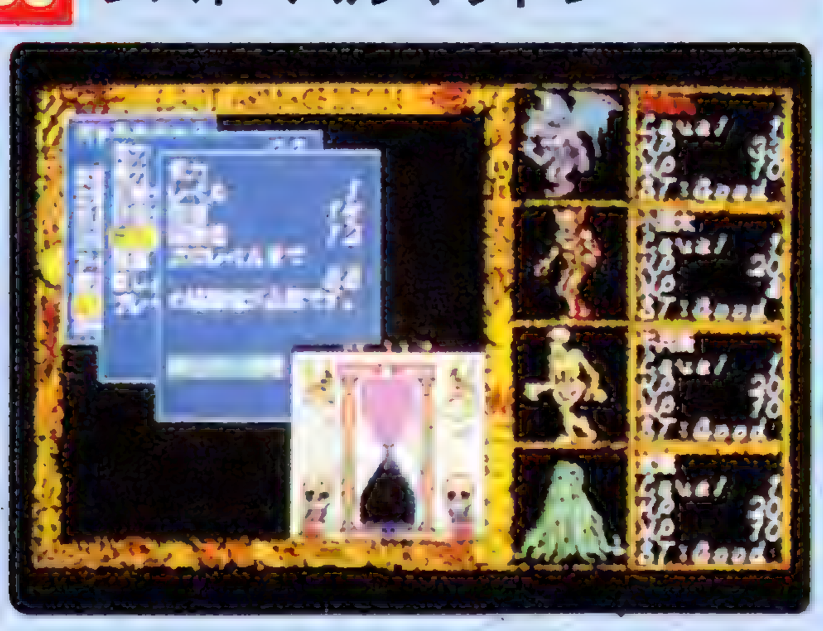
☗X1の機能を余すところなく発揮しているシューティング。パワーアップが戦闘機を乗り替えることによっておこなわれるところがとってもザンシンなのだ。
■風雅システム
■X1、X1t(5D)

84 殺しのドレス2



☗結婚式の当日に新妻を殺された男が、犯人を追いかける本格的アドベンチャー。リアルで美しいグラフィックと、適度のお色気がゲームを盛り上げてくれるのだ。
■フェアリーテール
■PC-9801(3.5D、5D)

85 ラスト・ハルマゲドン



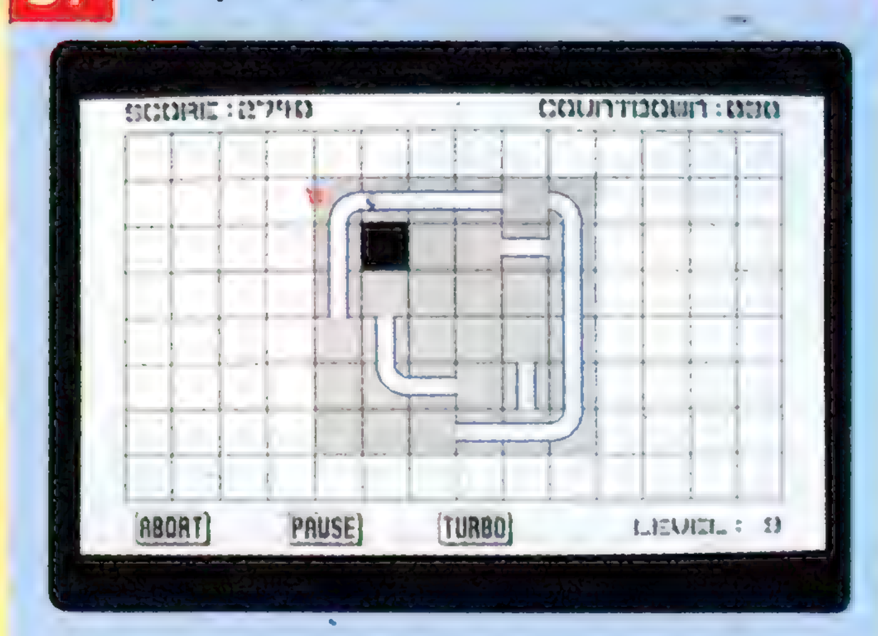
☗自分たちの存在を確かめるため、モンスターたちは旅立つ……。グロテスクな感じが、とても気持ちいいRPGなのだ。
■ブレイングレイ
■PC-8801SR、PC-9801、X1、X68000、MSX2(3.5D、5D)

86 カラテカ



☗アップル版から移植された、正統派カラテアクションゲームだ。日本のものであるカラテがアメリカでゲームとなって逆輸入されてるってのも変な話だね。
■ブロダーバンドジャパン
■PC-9801(3.5D、5D)

87 ディアブロ



☗マウスをつかったアクションパズルゲーム。ボールを落とさずにすべてのパイプを通過させれば1面クリアー。マウスさばきとキミの頭脳が勝負の決め手だ！
■ブロダーバンドジャパン
■PC-8801SR、PC-9801、X1(3.5、5D)

88 サイコ・ワールド



☗MSX2とは思えないほどの、美しい横スクロールを実現した。このスクロールを見ちゃうと、ほかのゲームがかすんで見えてきちゃうのです。はい。
■ヘルツ
■MSX2(3.5D)

※80、82、83、84、88の画面写真は開発中のものです

各10本

89 ザ・キング・オブ・シカゴ



⬆まるで映画のようなストーリー展開を得ることができるシネマウエアシリーズの第１弾。さてキミは、ギャングの街シカゴを支配することができるか？
■ボーステック
■PC-9801、X68000(3.5D、5D)

90 中華大仙



⬆迫り来るギョーザや麻雀パイなど、中国色豊かな敵を倒し、中華大仙を目指すのだ！　一見コミカルなシューティングだが、内容はかなりハードだぜ。
■HOT・B
■MSX2(3.5D)

91 居眠り流　阿佐田哲也のA級麻雀



⬆『麻雀放浪記』でおなじみの阿佐田哲也氏が監修した、実戦向き４人麻雀。阿佐田氏のアドバイスを受けながら試合を重ねていけば、君の麻雀の実力もA級だ。
■ポニー・キャニオン
■MSX2(ROM)

92 ウルティマⅠ



⬆ロールプレイングゲームの最高峰、ウルティマシリーズの原点となったソフトのリメイク版。ウルティマファン必携だ。
■ポニー・キャニオン
■PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t、MSX2(3.5D、5D)

93 ウルティマⅣ



⬆今さらあらためていうこともないって感じがするほど超ベストセラーの、求道ロールプレイグゲーム。ゲームを終わらせたら、もう昔の自分じゃないぞ。
■ポニー・キャニオン
■PC-88VA、X68000(5D)

94 孔雀王



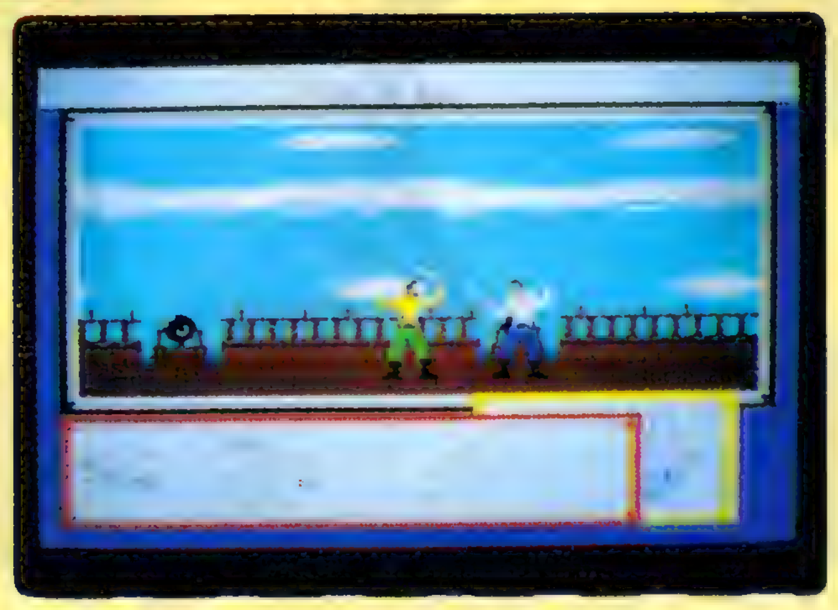
⬆人気コミックが原作の、熱血密教アドベンチャーゲーム。役の行者の再来といわれる若き修験者孔雀と、邪悪な"魔"との一騎打ち。ボジソワカ、ときたもんだ。
■ポニー・キャニオン
■MSX2(ROM)

95 リングマスター



⬆"人工無脳"を取り入れた。まったく新しいタイプのロールプレイングゲーム。会話システムには一見の価値があるゾ。ホビージャパン、初のゲームソフト。
■ホビージャパン
■PC-9801(3.5-2HD、5-2HD)

96 パイレーツ



⬆17世紀のカリブ海で活躍した海賊の戦いをテーマにしたシミュレーション。当時の大国の勢力争いを、史実に基づきアクションを交えて再現する大河ゲームだ。
■マイクロプローズジャパン
■PC-9801(3.5-2HD、5-2HD)

97 きまぐれオレンジ☆ロード



⬆原作は、週刊少年ジャンプに連載されていた、まつもと泉の人気漫画。優柔不断な超能力少年の春日恭介が三角関係に終止符を打つというアドベンチャー。
■マイクロキャビン
■PC-8801SR、PC-9801、MSX2(3.5D、5D)

98 めぞん一刻完結篇スペシャル



⬆高橋留美子原作の人気漫画をゲーム化。おなじみ一刻館のメンバーが原作に忠実に登場するほか、グラフィックも美しい。ファンにはたまらないアドベンチャー。
■マイクロキャビン
■X68000(5D)

99 たんば



⬆人気ボードゲームをそのままX68000上で再現したのがこのゲーム。めんどうなカード配りやルールのチェックは、コンピュータまかせでラクラクなのだ。
■マイクロネット
■X68000(5D)

100 琥珀色の遺言



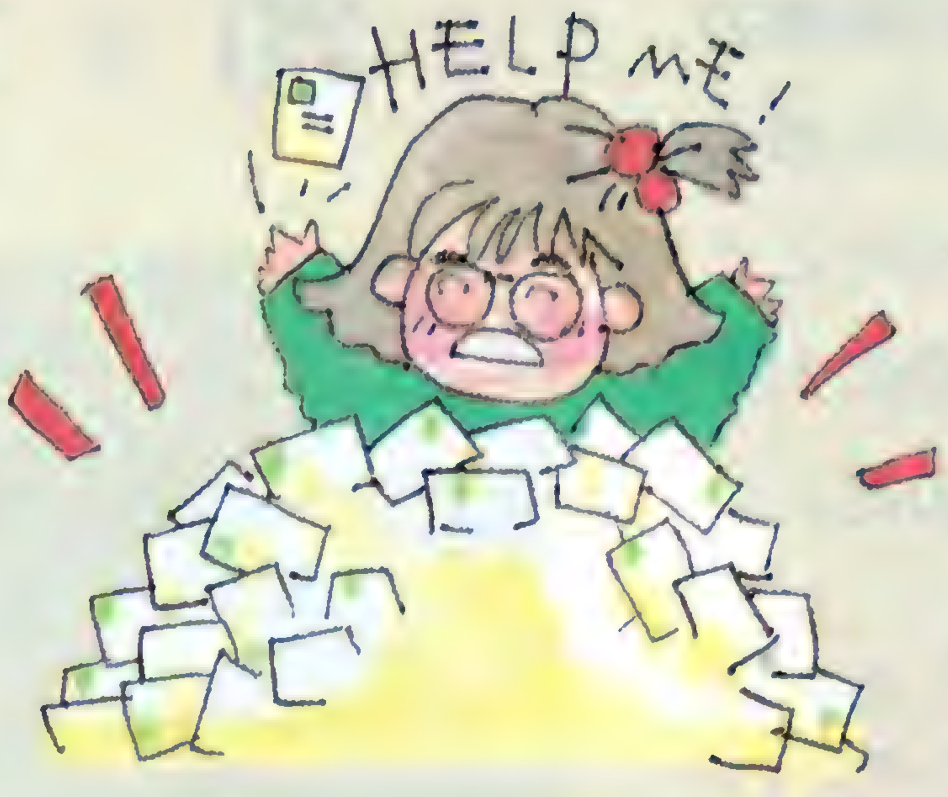
⬆琥珀館で起こった怪事件に、探偵藤堂龍之介が挑む！　推理力がものをいう、超難解のアドベンチャーゲームだ。
■リバーヒルソフト
■PC-8801SR、PC-9801、X1t、FM77AV、MSX2(3.5D、5D)

応　募　方　法

官製はがき(アンケートはがきはダメ)の裏面に、右下の応募券を貼り、Ⓐクイズの答え(○の中に入る１文字)　Ⓑご希望のソフトの番号とソフト名　Ⓒご希望のソフトの機種名とメディア　Ⓓ郵便番号、ご住所、お名前、年齢、電話番号　Ⓔご使用のパソコンの機種名、周辺機器名を、ていねーに書いて、右のあて先にお送りください。たくさんのご応募をおまちしています。

クイズ　ログインの発売日は?

毎月第1、第3○曜日



あ て 先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ログイン編集部
お年玉ソフトウエアプレゼント係

し め き り

1989年１月20日(必着)

発 表

ログイン1989年６号
(3月3日発売)

応募券
LOGIN
'89お年玉
ソフトウエア
プレゼント
1月20日必着

※89、93、96、98の画面写真は開発中のものです。　※公正取引委員会の告示及び雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

SOFTLOG TOP 30



『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が、いきなり2位にランクアップ。どうやらMSX版の発売が影響しているらしい。今やMSXの影響力の強さには、絶対に無視できないものがある。MSX2の上位機種、MSX2+も出たことだし、これからますますMSXの存在の大きさを再確認する機会が、増えそうなのだ。

■SOFTLOG中、メディアには次の記号を使っています。
●3.5インチディスク――3.5D(2DD、2HDを含む)
●5インチディスク――5D(2D、2DD、2HDを含む)
●カートリッジ――C

	ランク 今号	前号	ソフト名
	1	1	ソーサリアン追加シナリオVol.2戦国ソーサリアン
↑	2	29	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	3	2	ラスト・ハルマゲドン
	4	3	FMパナアミューズメントカートリッジ
↑	5	6	サバッシュ
↑	6	19	琥珀色の遺言
↑	7	15	信長の野望・全国版
↑	8	18	ソーサリアン
	9	5	ロードス島戦記
↑	10	16	バランス・オブ・パワー
↑	11	12	サンダーフォースII
↑	12	14	F-16ファイティングファルコン2
	13	7	グレイテストドライバー
	14	13	やじうまペナントレース
	15	4	ディスクステーション創刊号
	16	10	マスターオブモンスターズ
	17	8	大戦略II マップコレクション
	17	11	沙羅曼蛇
	19	17	イースII
↑	20	24	アークス

マーク一覧
アクション　アドベンチャー　ロールプレイング
シミュレーション　テーブルゲーム　パズル　ツール

●このランキングは、9ページに掲載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際の販売本数に基づいて集計したものです。集計は販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。
●1988年11月10日から11月22日までの売り上げデータを対象としています。
●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際には販売店で確認してください。

メーカー名	機種	価格(メディア)	種類	得点
日本ファルコム	PC88SR、PC88VA、PC98、X1t	3800円(3.5D、5D)		714
ゲーム アーツ	PC88、PC98、FM-7、FM77、X1、MSX	6800円〜7800円(3.5D、5D、C)		657
ブレイングレイ	PC88SR、PC98、X1、MSX2	7800円(3.5D、5D)		606
パナソフトセンター	MSX	7800円(C)		531
ポプコムソフト	PC88SR	7800円(5D)		390
リバーヒルソフト	PC88SR、PC98、X68000	9800円(3.5D、5D)		384
光栄	PC88mkII、PC88SR、PC98、FM-7、FM77AV、X1、MZ25、MSX、MSX2	9800円(3.5D、5D、C)		354
日本ファルコム	PC88SR、PC88VA、PC98、X1t	9800円(3.5D、5D)		324
ハミングバードソフト	PC98	9800円(3.5D、5D)		303
アスキー	PC98	12800円(3.5D、5D)		264
テクノソフト	X68000	9800円(5D)		258
アスキー	PC98	9800円(3.5D、5D)		243
T&Eソフト	MSX2	7800円(3.5D)		222
ビクター音楽産業	PC88SR	7800円(5D)		216
コンパイル	MSX2	1980円(3.5D)		207
システムソフト	PC88SR	8000円(5D)		204
システムソフト	PC98	5000円(3.5D、5D)		174
シャープ	X68000	7800円(5D)		174
日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1t、FM77AV、MSX2	7800円(3.5D、5D)		165
ウルフチーム	PC88SR、PC98、X1t、FM77AV、MSX2	7800円〜9800円(3.5D、5D)		150

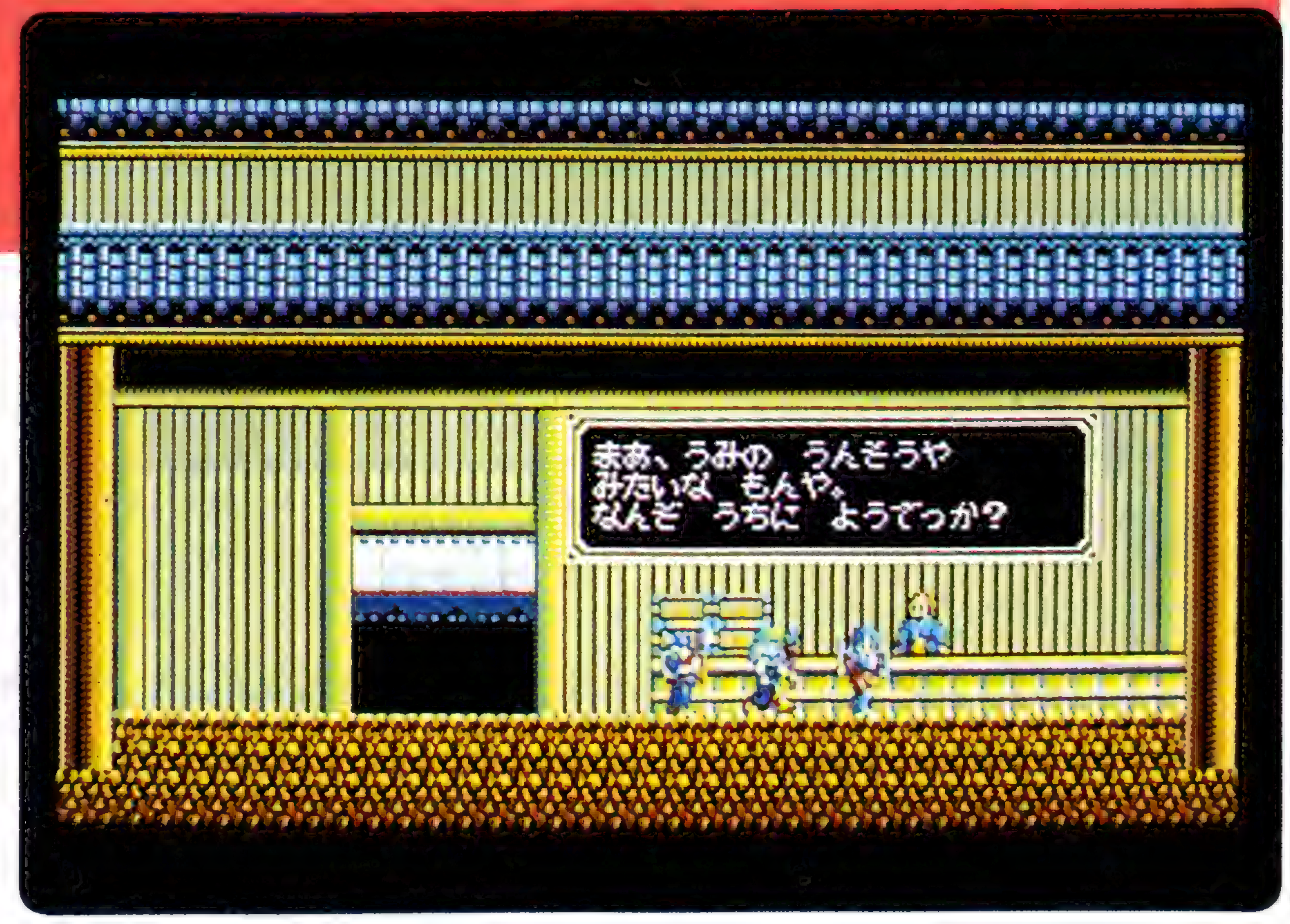
ランク 今号	前号	ソフト名	メーカー名
21	21	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄
22	27	F-15ストライクイーグル	システムソフト
23	9	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
24	—	シンセサウルス	ビッツー
25	—	今夜も朝までパワフルまあじゃん	デービーソフト
26	22	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン
27	—	アウトラン	ポニーキャニオン
28	—	カオス・エンジェルス	アスキー
29	—	維新の嵐	光栄
30	26	ドラゴンスピリット	電波新聞社

SOFTLOG BEST 5

1 戦国ソーサリアン

●アクションロールプレイング　●日本ファルコム
●PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t

※画面写真はPC-8801SR版



前回に引き続き、堂々１位の『戦国ソーサリアン』だ。これまでのソーサリアンのシナリオとはまったく趣を変え、今度の舞台はなんと日本！　それも、戦国の武将たちが、血を流し相争っていた時代の日本である。その武将たちにとりついた〝魔〟を倒すべく、ソーサリアンは旅立つのだが……。

舞台が日本だけあって、お城はあるし、忍者屋敷もある。戦国時代の雰囲気タップリ。でも、中身のほうはかなり難しい。あっちにいったり、こっちにいったり、もう大変。油断してると忍者に殺されたりして、気を抜くヒマもないぜ。

しかしゲーム中に出てくる政四郎とアカネという味方の忍者が、すごくカッコイイのだ！　ソーサリアンファンのキミは、絶対に遊んでみるべし。

2 ぎゅわんぶらあ自己中心派

●テーブルゲーム　●ゲーム アーツ
●PC-8801、PC-9801、FM-7、FM77、X1、MSX

※画面写真はMSX版



チーだ！　ポンだ！　ドラ３だ！　うわぁ、チョンボだぁ！　てな感じで繰り広げられるハチャメチャな麻雀ゲーム、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』。MSX版が登場したとたん、イッキの寄りで大躍進。前回の29位から、なんと２位に舞いあがったのだ。うーん、すごいですね。

このゲームの魅力はなんといっても個性的なキャラクターたちによるタコ麻雀の面白さ。いままでの麻雀ゲームが求めていたリアルな思考ルーチンをさらりと捨てて、笑える麻雀をめざしたのが、人気の秘密でしょうね、やっぱり。

必ずリーチ一発でつもるゴッドハンド氏とか、振りこむと〝チャイ〟して許してもらおうとするミエちゃんとか、登場する雀士は妙なのばかり。こんなやつはいねーよ、と笑いながら熱中しちゃうのだ。

3 ラスト・ハルマゲドン

●ロールプレイング　●ブレイングレイ
●PC-8801SR、PC-9801、X1、MSX2

※画面写真はPC-8801SR版



この根強さはなんなんだー。前回の２位から１ランクダウンしたものの、一向にパワーダウンの気配を見せない『ラスト・ハルマゲドン』なのだ。

この人気の秘密は、発想のユニークさにあるのではないか。主人公はモンスターで、そいつらが〝愛と優しさ〟を求めて駆けまわるのだ。どう考えても、フツーでは思いつかないストーリーである。

ゲーム中に出てくるメッセージひとつにしても、ラス・ハゲのなかだけでなく、今の時代に対して何かを訴えかけているようで、ときどき怖くなる。だからこそ、かえってゲームの世界にのめりこめるのかもしれないね。あの不気味な設定がウケているという話もあるし……。とにもかくにも、まだまだラス・ハゲブームは続きそう。次回はいかに！　ですな。

読者が選ぶ TOP 20

今回の累計TOP20に注目してほしい。なんと前回のランキングとまったく一緒。ひとつも変化していないのだ！　前号でも累計TOP20の動きの鈍さについての話をしたが、ここまでランクが動かないとなると、いささかとまどってしまうね。嵐の前の静けさなのであろうか、はたまた日本沈没か？　なんにせよ、不気味な状態であることは間違いない。う一ん、なぜか緊張してしまう。この硬直状態をぶち破るためにも、どんどんはがきを送ってね！

今号までの累計

ランク 今号	前号	ソフト名	メーカー名	得票数 現在まで	前号まで
1	1	イースII	日本ファルコム	7246	6985
2	2	ソーサリアン	日本ファルコム	4186	4041
3	3	三國志	光栄	2752	2613
4	4	スーパー大戦略	システムソフト	2708	2609
5	5	ハイドライド3	T&Eソフト	2555	2485
6	6	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	2068	1837
7	7	信長の野望・全国版	光栄	1353	1305
8	8	源平討魔伝	電波新聞社	1214	1188
9	9	イース	日本ファルコム	1205	1185
10	10	維新の嵐	光栄	1018	985
11	11	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	967	933
12	12	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	848	833
13	13	ウィザードリィ	アスキー	839	795
14	14	大戦略II	システムソフト	825	776
15	15	めぞん一刻・完結篇	マイクロキャビン	577	555
16	16	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	554	528
17	17	太平洋の嵐	ジー・エー・エム	517	511
18	18	アンジェラス 悪魔の福音	エニックス	514	485
19	19	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	493	476
20	20	アークス	ウルフチーム	481	459

●総得票数44408票　★11月22日現在

この累計結果は、'88年5月号から現在までのアンケートはがきの"キミの推薦するソフトウエア"を集計したものです。集計は1年で区切られ、'89年2月発行のログイン誌上で、BHS大賞として発表します。キミの投票待ってるよ。

11月上半期投票BEST20

ランク	ソフト名	得票数
1	イースII	261
2	ラスト・ハルマゲドン	231
3	ソーサリアン	145
4	三國志	139
5	ドラゴンスピリット	122
6	スーパー大戦略	99
7	ハイドライド3	70
8	ロードス島戦記	69
9	戦国ソーサリアン	66
10	マスターオブモンスターズ	58
11	大戦略II	49
12	信長の野望・全国版	48
13	ウィザードリィ	44
14	気まぐれオレンジ☆ロード 夏のミラージュ	36
15	マイト・アンド・マジック	34
16	維新の嵐	33
17	アンジェラス 悪魔の福音	29
17	太平洋の嵐 DX	29
19	源平討魔伝	26
19	Mr.プロ野球	26

●11月上半期総得票数2107票

TAKERU TOP 10

8位の『PENT HOUSE』が異色。アダルトな香りをただよわせたディスクマガジンだが、一般誌としては初の試みだよね。がんばってほしいな。また『ダンジョン万次郎』も、おかげさまで第1位。どうもありがとうございました。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3500円(3.5D)
2	シルバーゴーストX1ターボ版	呉ソフトウェア工房	X1t	6000円(5D)
3	ぞわぞわーるど	MSXマガジン	MSX2	3500円(3.5D)
4	マスターオブモンスターズマップ集ガイアの復讐	新企画社	PC88SR	3000円(5D)
5	今夜も朝までパワフルまあじゃんデータ集	デービーソフト	PC88、X1t	2500円(5D)
6	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1000円(3.5D)
7	ラドラの伝説	MSXマガジン	MSX、MSX2	2000円(3.5D)
8	PENT HOUSE	講談社	PC98	3500円(5D)
9	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3500円(3.5D)
10	グラフィック集 年賀'89年度版	ツァイト	PC98	3000円(5D)

●11月23日現在

U.S.A. TOP 20



ランク 今号	前号	ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	1	KINGS QUEST IV	Sierra On-line	IBM-PC	$49.95	アドベンチャー
2	2	ULTIMA V	Origin Systems	Commodore64 IBM-PC、Apple II	$59.95	ロールプレイング
3	3	ROCKET RANGER	Cinemaware	Commodore64 IBM-PC、Amiga	$49.95	アクション
4	4	BATTLE CHESS	Interplay	Amiga	$44.95	テーブルゲーム
5	5	POOL OF RADIANCE	SSI	Commodore64	$39.95	ロールプレイング
6	6	DUNGEON MASTER	FTL	Atari520ST、Amiga	$39.95	ロールプレイング
7	7	SPACE HARRIER	SEGA	IBM-PC、Commodore64 Atari520ST、Amiga	$34.95	アクション
8	8	INTERCEPTOR	Intellisoft	Amiga	$44.95	シミュレーション
9	9	BARD'S TALE III	Interplay	Apple II、Commodore64	$49.95	ロールプレイング
10	10	AMIGA DOS 1.3	Commodore	Amiga	$34.95	ツール
11	11	MODEM WARS	Electronic Arts	Commodore64	$34.95	シミュレーション
12	12	CAPTAIN BLOOD	ERE International	Atari520ST、Amiga IBM-PC、Commodore64	$49.95	アドベンチャー
13	13	OUTRUN	SEGA	Atari520ST、Commodore64	$49.95	アクション
14	14	HEROES OF THE LANCE	SSI	Atari520ST、IBM-PC	$39.95	アクション
15	15	SENTINEL WORLDS I	Electronic Arts	IBM-PC	$49.95	ロールプレイング
16	16	THREE TSOOGES	Cinemaware	Commodore64 IBM-PC、Amiga	$49.95	アクション
17	17	WASTELAND	Interplay	Apple II、Commodore64	$49.95	ロールプレイング
18	18	BATTLEHAWKS 1942	Lucasfilm	IBM-PC	$49.95	シミュレーション
19	19	JACK NICKLAUS' GOLF	Accolade	IBM-PC、Commodore64	$49.95	シミュレーション
20	20	ZAK McKRACKEN	Lucasfilm	IBM-PC、Commodore64	$44.95	アドベンチャー

サンフランシスコ HOME COMPUTING CENTER 11月下旬のセールスランキング

種類：アクション／アドベンチャー／ロールプレイング／シミュレーション／テーブルゲーム／パズル／ツール



⬆19位登場のすご一く長い名前のゴルフゲーム(IBM-PC版)。

ひとつふたつ、おことわりしておかなければならないことがある。まずは、これまで表の"メーカー名"のところで、開発メーカーと販売会社の名前がごっちゃになって表記されていたんだけど、なるべく開発メーカーにするよう、現在努力しています。だから、ちょっと前までMindscapeがメーカー名になっていたCaptain Bloodが、前号からERE International に変わったわけ。このゲームは、フランスのERE International という会社が開発し、Infogramesというフランスの販売会社が販売しているのだ。それを、Mindscapeがアメリカで販売しているというわけ(Infogramesという名前は、憶えておくといい。今、フランスで最注目の販売会社なのだ)。そのどれを書けばいいかは、非常に悩むところだったのだ。でも、これからは、開発メーカーに統一します。混乱させて、すいませんでした。

もうひとつ。第19位のゲームだけど、これは "Jack Nick laus' Greatest 18Holes of Major Championship Golf"というのが本名。でも長すぎて表に入らないので、勝手に縮めちゃいました。すいません。



NEW SOFT

最近周りは外国、外国と華やか。この歳まで海外旅行したことないのは私だけだろな。

海神(わたつみ)の光琴

水龍士・Ⅱ



ロールプレイング
■しゃんばら
■PC-8801
7800円（5D:4枚組）
■1月上旬発売予定

『水龍士』は実は、3部から成る大河ゲームだったのだ。今回の『海神(わたつみ)の光琴』は、その第2作にあたる作品。主人公は前作の主人公（キミのことだ!）とサーラとの間に生まれた息子というのだから、水龍士ファンなら絶対に見逃せないよね。しゃんばらならではの〝哲学〟も、もちろんたっぷり味わえちゃう。


⬅言葉を話すきれいな魚。海神様の使いで、キミの水術の師でもある。

水の国ソルティアに、守護神〝聖なる大水龍〟が復活して、はや18年の歳月が流れた。ソルティアの水と大地は息を吹き返し、人々の心にも平安が戻ってきた。

18年たてば、人々の生活もずいぶん変わる。前作で一緒に旅したサーラとキミは、その後結婚して男の子と女の子、ふたりの子供を授かった。やがて子供たちは、将来を考える年頃にまで成長し、娘のほうは、母（サーラ）と同じ癒し手の道を選んだ。息子もすんなりと、父と同じ水術士になることを決意して、くる日もくる日も水術の修行に精を出していた。

そんなある日、彼は今まで見たこともない怪物と相対することになる。その日から、彼の長い旅が始まるのだ。そう、この水術士見

またまた華やかな人々の登場

ヒロイン マーエ


⬆今回のヒロイン。海底にある人魚族の村、エルマ村に住んでいる。〝思い出の島〟でのキミとの出会いのシーンは、ロマンたっぷりの演出だぞお。



⬅ネリドの町で野菜を売ってた少女も、妖艶(?)な人妻になった。



⬅Ⅱで初めて登場。彼らとの出会いはキミにとって非常に重要だよ。



➡ジプニの町で大酒かっくらってた刺水人。男の人生が顔に出てる。



➡ジプニの町の癒し手。酒場の女からとらばーゆした変わりダネ。



⬆前回のキミの故郷、ルルアの町の癒し手。親があのサーラにあやかって名前をつけた。ミーハー娘なのだ。



⬆今回の水術士の館の受付嬢だよ。なかなかカワイイでしょ？　呼び名はなぜか〝恐怖の五つ子ムスメ〟なの。



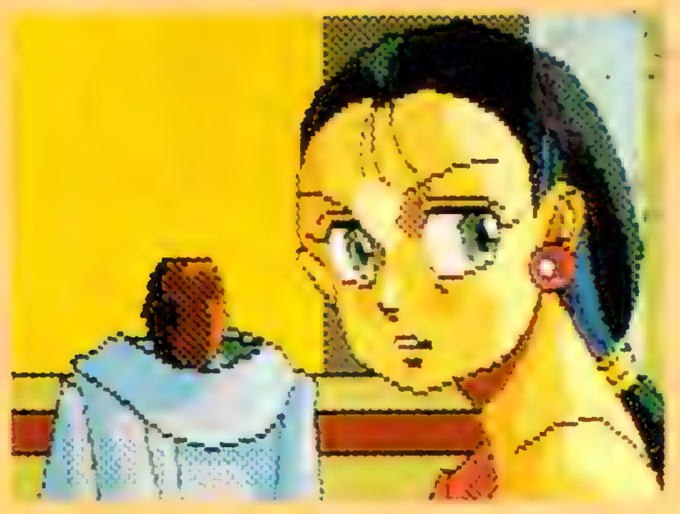
⬅レベル10の水術士だったね。ご老体にムチ打ってがんばってるぞ。



⬅南の海に浮かぶ島に住む種族。人魚族と、起源が同じなのだ。

※画面写真は開発中のものです。

愛ある家族。いいもんだよねえ！



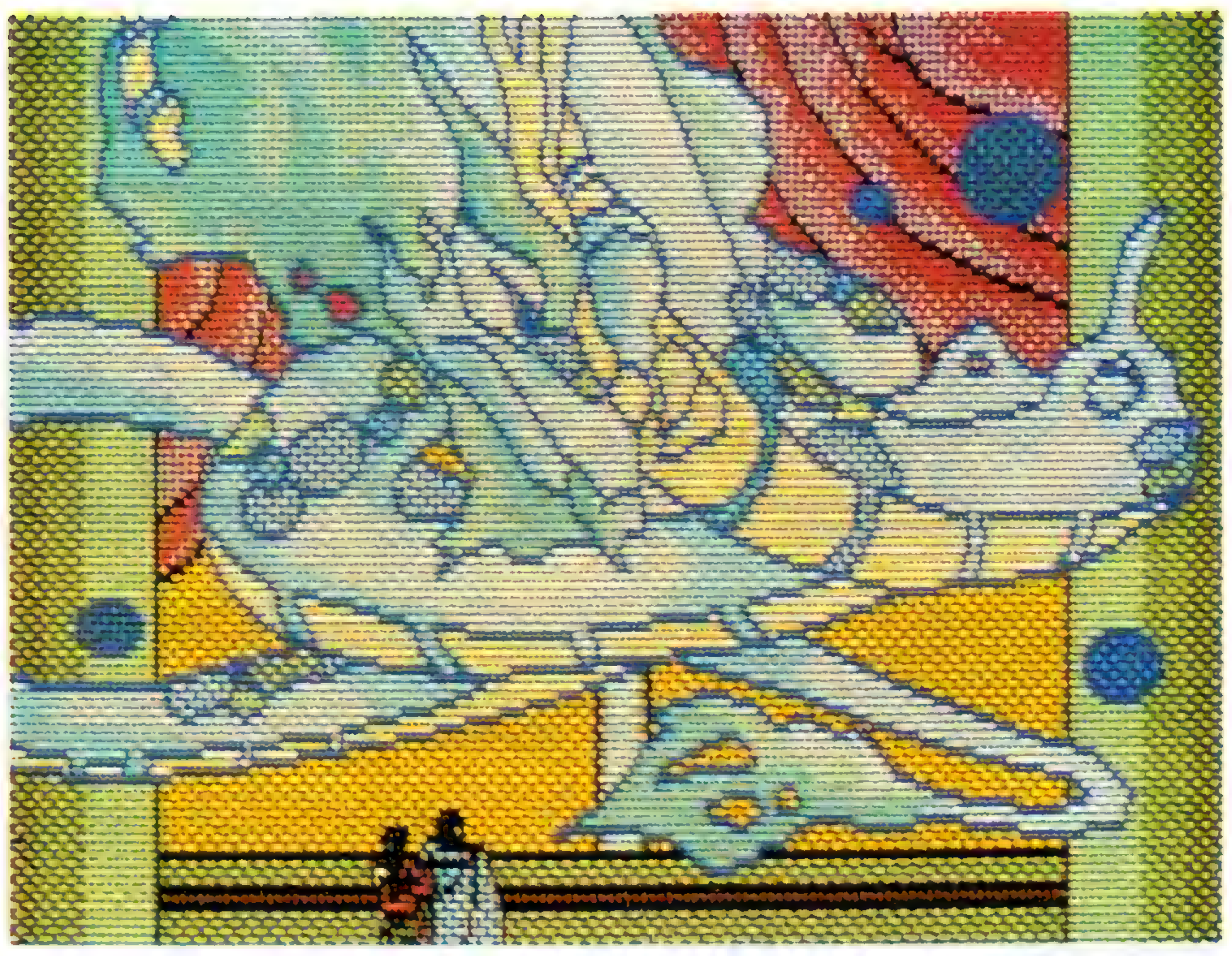
⬆サーラも18年の間に、しっかり者の母親になった。ちょっと老けたこの顔、貫禄あるよね？

⬇サーラもふたりの子持ち。将来は、やっぱり両親のあとを継ぐのかしら。





⬆妹は兄キべったりの困ったちゃんに育っちゃった。母親に似て（？）勝ち気でオテンバなんだ。



⬆オープニング。キミは大水龍様からじきじきにお言葉を賜わる。

習いのサーラの息子が、今回キミの演じる主人公。何となく感慨深いものがあると思わないか？

謎の怪物と対峙して数日後、キミは大水龍様に呼び出され、じきじきにお言葉を賜わった。そこでキミは、自分に与えられた使命を知る。そして父、母、妹の愛に見守られて、故郷をあとにするのだ。

冒険の舞台は、今回は海。登場するキャラクターも、人魚、海鳥人、海魔族など、ほとんどが海に関する生物で豪華けんらんだ。

キミの最終目的は、海に光を取り戻すべく、海神様を助けて海神の神殿を救うこと。これはまた、人魚族の一万年来の夢でもある。

今回、キミとともに旅するヒロイン、マーエも、人魚族のひとり。愛しのマーエの夢とキミの目的は同じってわけ。前作以上に、ロマンあふれるラブシーンが期待できそうだね。

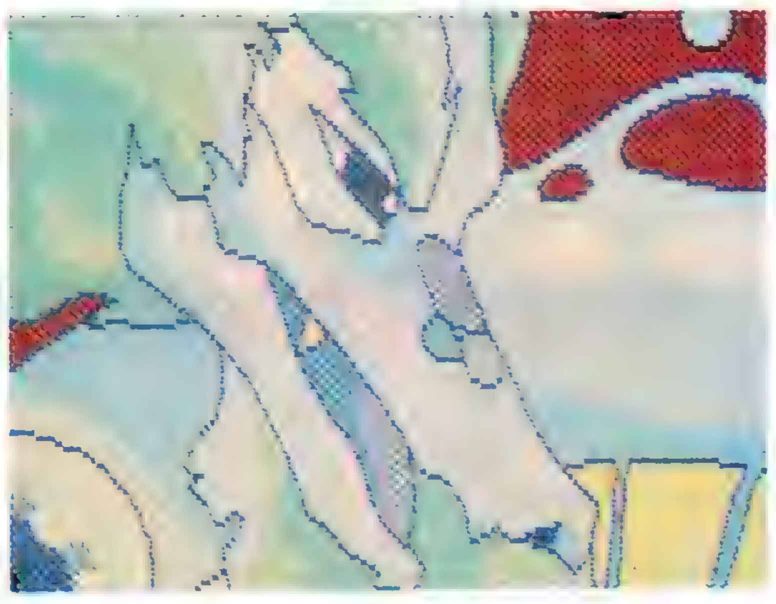
目的達成のために、キミは人魚族に伝わる海水の魔術、智水術を覚え、多くの乱水生物を倒さなければならない。乱水生物からは〝生水〟が手に入る。前作の〝霊水〟にあたる特殊な水だ。この水を、智水術を使うエネルギーに用いたり、武器や防具類と交換したりして、どんどんレベルアップしていこう。



⬆〝癒しの輝水〟の糸を張った、〝輝水の竪琴〟を手に入れよう。

グラフィックは全体的に青っぽいイメージで統一され、第１作同様、非常に美しい。より奥深くなったシナリオにも注目。独特な水の世界を、またまたじっくりと味わおう。

大水龍様のご降臨



⬆いわく、「お前はある意味で、両親以上の才能を持っている」。イミシンだね。



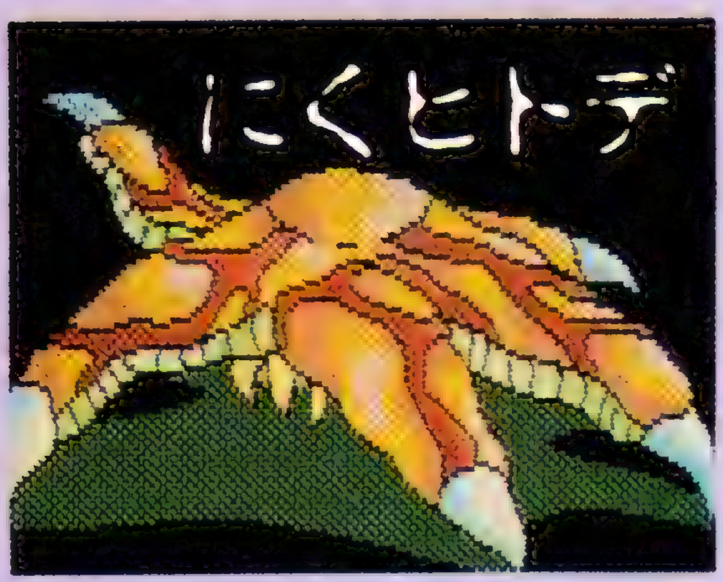
⬆大水龍様が去った後、キミは自分の真の力が発揮できる海へと旅立つ。

グロテスクな敵キャラがいっぱい

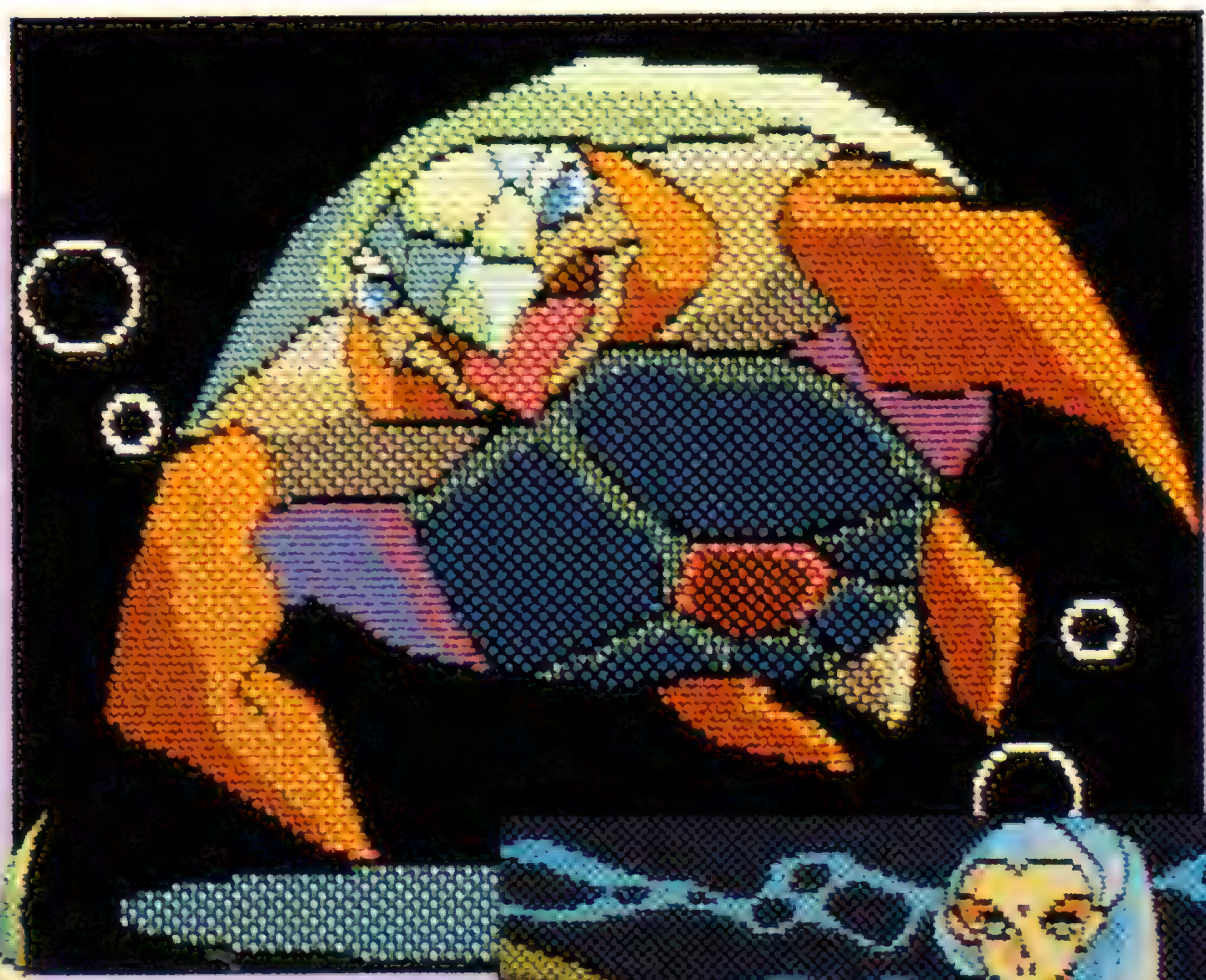
前回のモンスターに加えて、新しく海に棲む化け物が登場する。中にはカワイイのもいるけれど、エグイ攻撃をしかけてくるヤツラばかりだ。猛毒のエジキにならないように気をつけるべし。



⬆前回に続き今回も登場。力が衰えて、こんな情けない姿になっちゃったのね。











⬆コイツのように、前回にも増して元気なヤツもいる。油断はできないぞ。







BALANCE of POWER

バランス・オブ・パワー

アメリカの大統領だって、ソビエトの書記長だって、もとをただせばフツーの人間。ボクたちとたいして変わりはしない。そんなことを思っているキミにお勧めなのが、この『バランス・オブ・パワー』。何10回となく世界を滅亡させた後には、きっと、世界の最高権力者としての風格が身につくことだろう。



シミュレーション
■アスキー
■PC-9801(要640KRAM)、Macintosh(PLUS/SE/Ⅱ)、MSX2:12800円
■発売中(MSX2:12月23日発売予定)



☗全世界における、米ソの勢力図。現代社会の教科書によく載っているやつだ。ゲームスタート時は、米ソの勢力は等しいものとなっている。

「偉い人になりたい」というのは、誰もが一度は夢見ること。まあ、偉いかどうかはしらないけど、アメリカの大統領の権力の大きさはかなりのもの。といって、大統領にそう簡単になれないことは、小学校も高学年になればわかってくる。また、ソ連の書記長だって、学級会の書記同様に誰でもなれるワケじゃない。

それじゃあ、せめてゲームの中で超大国のトップになってやろうというのが、『バランス・オブ・パワー』。プレイヤーはアメリカの大統領、またはソ連の書記長となり、1986年から8年間、それぞれの国の政策を決定する。その間、一度でも核ミサイルが飛ぶようなことになったら、その時点でゲームはおしまい。すべてはキノコ雲の下だ。このような最悪の事態を避けつつ、自国の勢力を増大させるのが、東西両陣営のトップとしての使命なのだ。

それではプレイ方法を、アメリカの大統領の例で説明しよう。プレイヤーは世界戦略に基づいて、1年間に行なう自国の政策を決定する。ここでソ連の政策に関わるようなものがあった場合、ソ連から抗議の声明が出される。これを受けて、政策を引っ込めるか、そのまま押し通すかを判断する。すぐに引っ込めれば問題はないけど、抗議を突っぱねた場合、事態は外交的危機へと発展する。

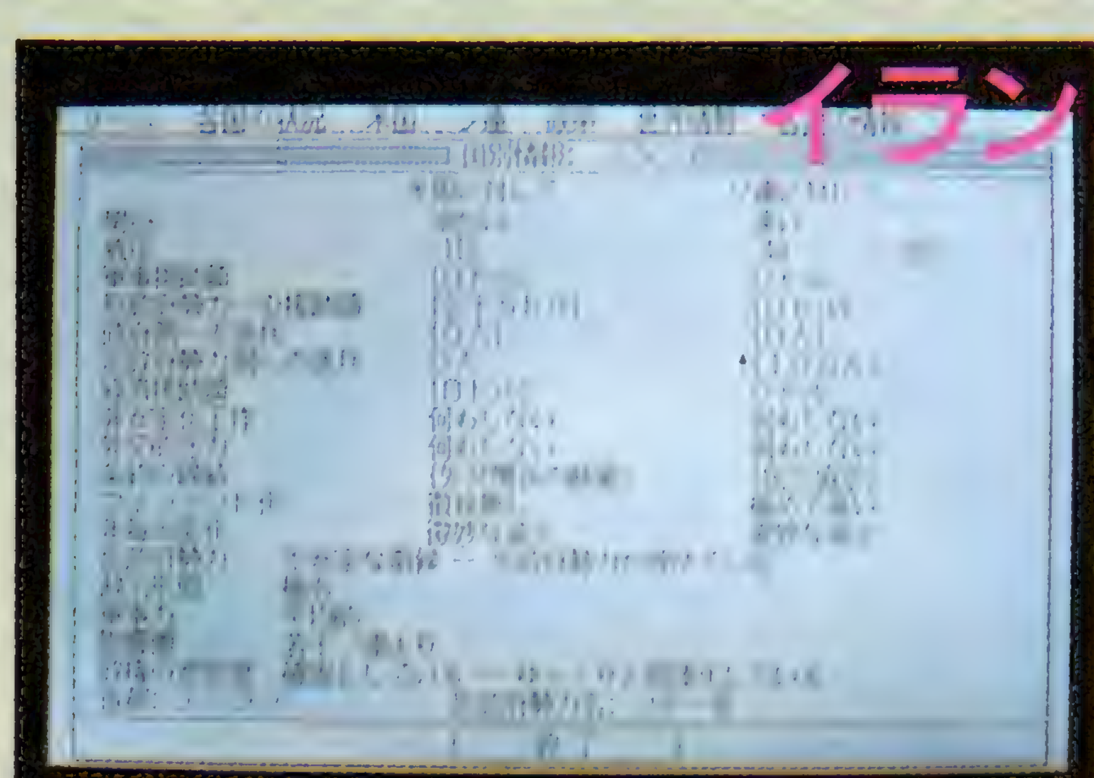
外交的危機が訪れると、全世界の注目がこれに集まる。米ソ両国はお互いの威信をかけ、どちらかが引き下がるまで交渉を繰り返すのだ。ただし、交渉のたびに核戦争の危険が高まっていき、最終的にどちらも引き下がらなければ、世界の破滅、ということでゲームオーバーになってしまう。

それじゃあ、核戦争になる前にこっちが引き下がればいいか、というと、これがまたそうたやすく

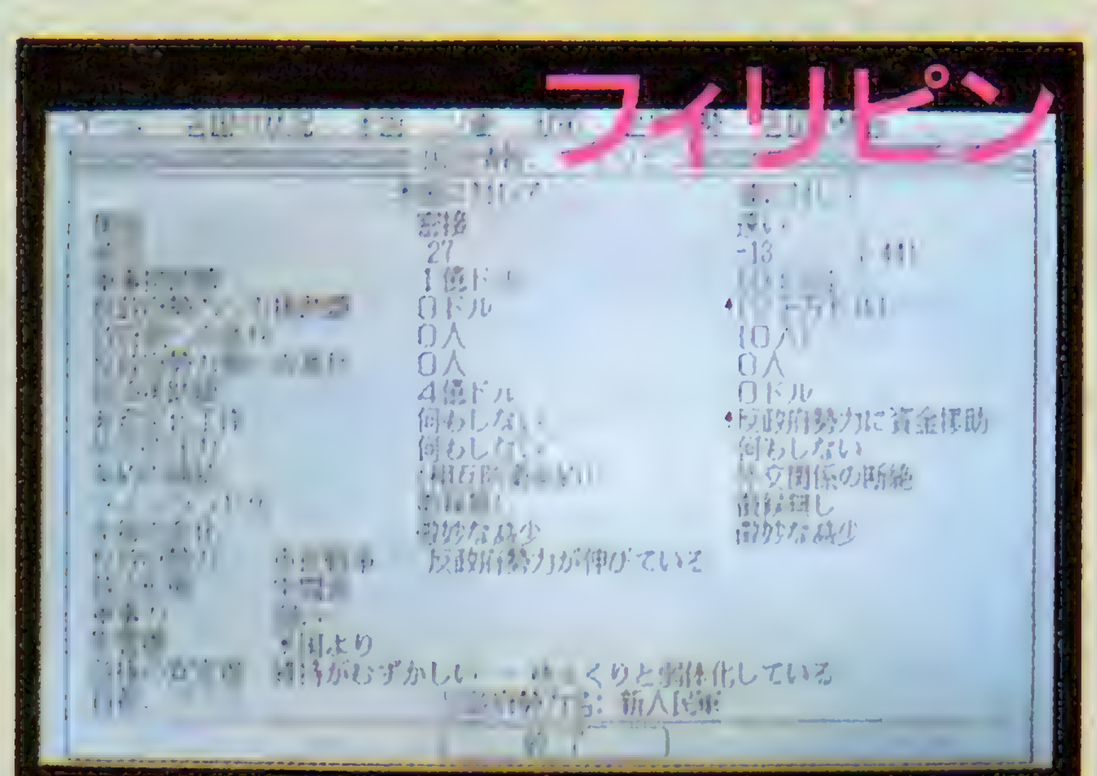
国別情報

大局的な判断を下すには、小さな情報も必要だ。というわけで、各国の細かなデータをチェック

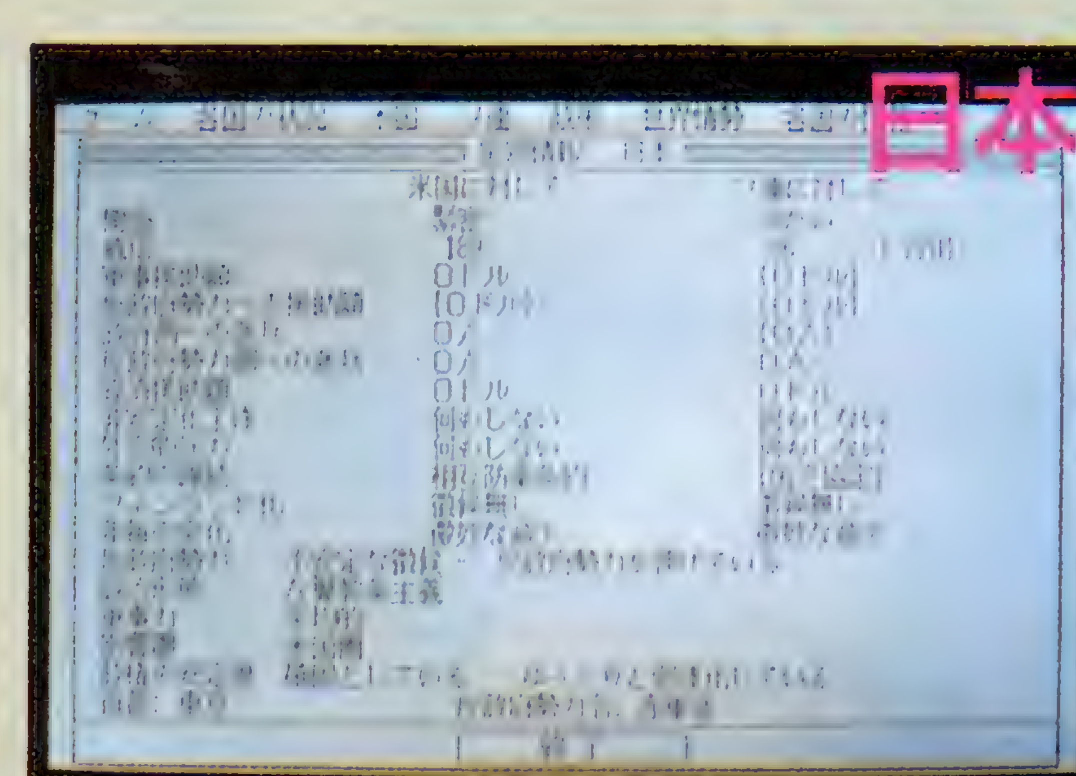
各国の数値的な細かいデータを見ることができる。ここでは重要な国として、イラン、フィリピン、ついでに日本の3国を掲載した。



☗イランは今のところどちらの陣営にも属していない。ところが反政府勢力はソ連寄りで、しかも政情が不安定。このままだと、ソ連が大幅に威信を上げることになる。



☗クーデターが起こる前のフィリピン。現在はアメリカと密接な関係にあるけど、ソ連もちょっかいを出している。こういうときは、強気で抗議をしよう。



☗わが日本国は、大国ということになっている。国内が安定していて、ちょっとやそっとでは政権はゆるがない。こういう国は、ほっといても大丈夫なのだ。

人類の運命はキミの判断にかかってるのだ

はいかない。両国の威信のためだ。このゲームでは、威信という要素が数値化され、直接スコアに結びついてくる。1回の交渉には、その政策の重要度に応じた大きさのポイント、威信値がつけられる。そして交渉を繰り返すごとに威信値が増えていき、勝ったほうの得点にその威信値が加えられる。交渉が長びくと、それだけ引き下がりにくくなるのだ。

相手からの抗議を全部処理したら、今度はこっちが抗議する番。ここで何事もなければ、その年は無事に終了ということになり、次の年を迎える。このようにしてゲームを進めていき、8年間でより多くの威信を集めたほうの国が勝ちというわけだ。

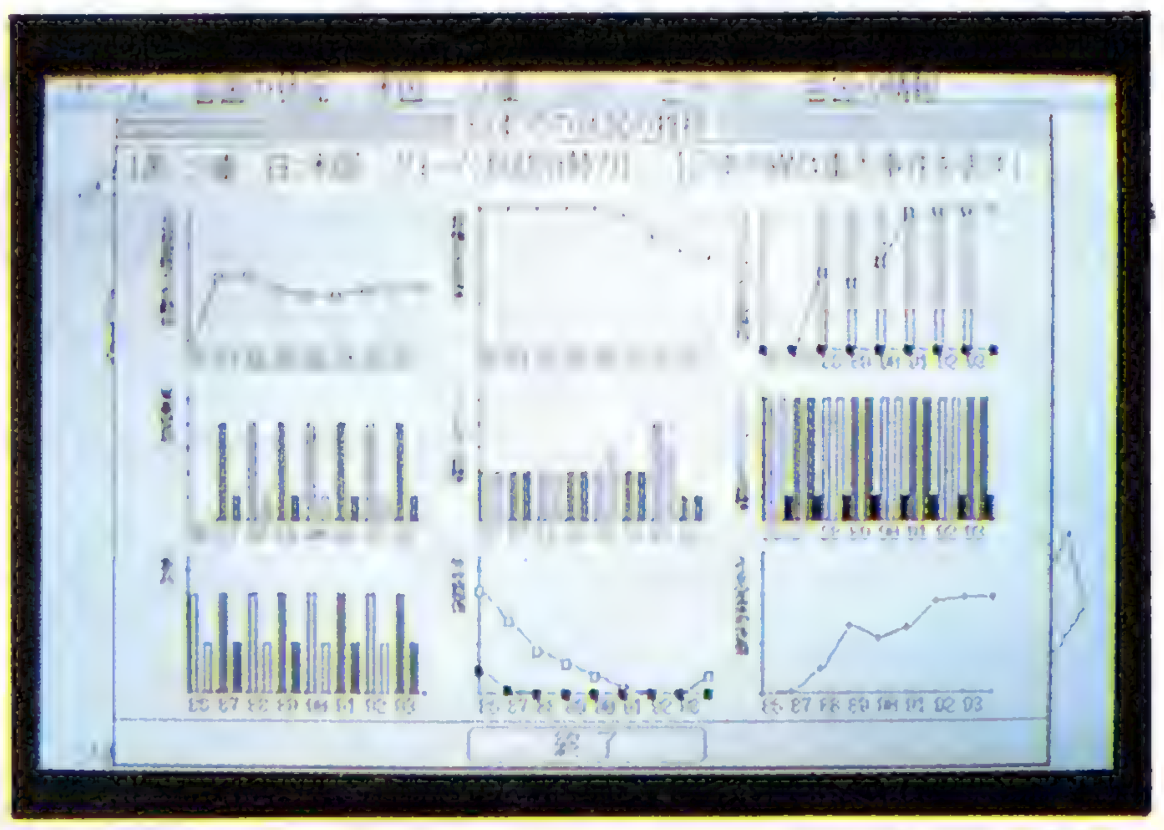
さて、米ソ両大国の政策というのは、簡単にいうと他国にちょっかいを出すこと。具体的には、各国政府への軍事援助と派兵、経済援助、条約の締結、外交的圧力、非安定化工作、反政府勢力への援助や派兵などを行なう。自分の陣営に属する国には、金や兵を出して、関係をより緊密にしようとする。逆に、相手側に属する国には、反政府勢力を援助して、こちらに都合のいい政権が樹立するよう裏で糸を引く、といったことを行なうのだ。

だが全世界の運命がかかっているだけに、うかつに政策を決めるわけにはいかない。そこで活躍するのが、メイン画面の世界地図。ここには各国に対する米ソの勢力関係や、世界各地の反政府勢力の動向、GNPの割合、はてはテレビや電話の普及率まで、実に様々な情報が表示される。これらの情報を正確に把握し、的確な判断を下すことが、名大統領としての第一条件。世界情勢を読み取れないようでは、いい政治は望めないのだ。

両大国の得点は、外交危機の交渉で稼ぐこともできるんだんけど、そのほとんどは両国の勢力で決まる。勢力というのは、両陣営に属している国の持つポイントの合計で表わされる。このポイントも実は威信の値になっていて、その国の力が大きいほど高くなる。たとえば、同じ西側陣営の国でも、西ドイツの威信値は503ポイントだが、タンザニアは0ポイントで、ソ連に取られてもマイナス6ポイントになるといった程度で、国によってかなりの差がある。大局的な観点から見ると、こんな小国のためにソ連と争うのは避けるべきだろう。また、イランやベトナム、アフガニスタンなど、ソ連が非常に大きく関心を寄せている国にちょっかいを出すことは、自殺行為を意味している。現在の社会情勢を大きく変えるような出来事は、現実でもゲームでも、起こしにくいということだ。

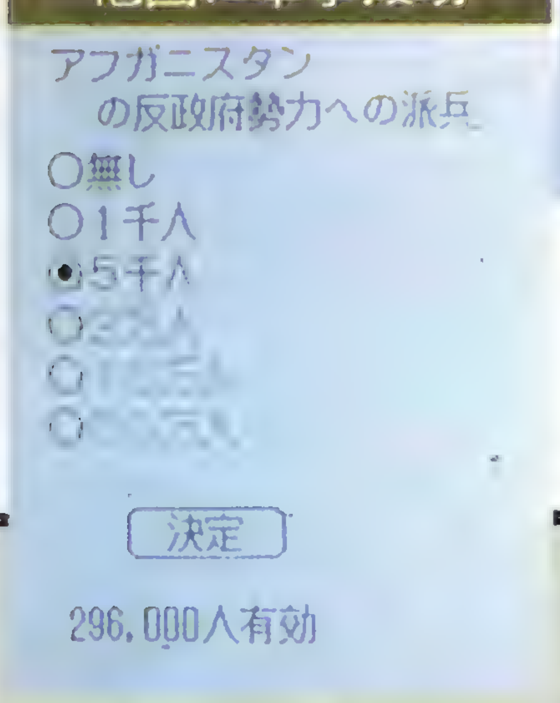
自分の陣営を強固にしつつ、スキあらば相手国側の国をかすめ取る。相手の態度をうかがいながら抗議をかわし、必要ならばハッタリもかます。バランス・オブ・パワーは本当に難しいゲームだ。しかし遊んでいると、国際政治といったものが、なんとなくわかった気になる。なにしろ自分で世界を動かさなければならないのだから。

といったワケで、このゲームをプレイすれば、末は大臣ぐらいには、なれるかもしれない!?



⬆各国における年ごとの状況の推移を、グラフ化することもできる　この図は日本の赤軍派を思いっきり援助した後のもの　政情不安な様子がよく表われている

他国に軍事援助



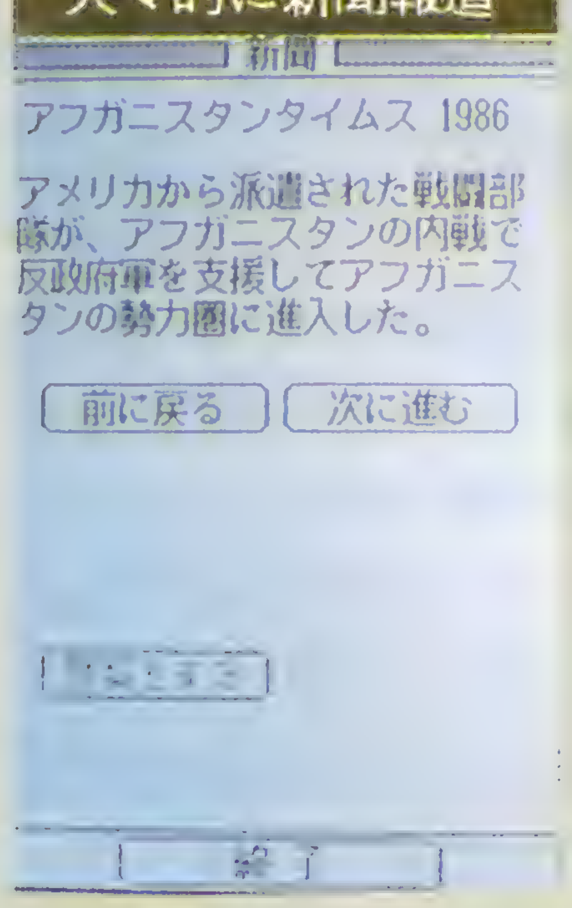
あんまり深い戦略はないけど、ちょとばかしソ連の出方をうかがってみよう。

外交危機発生

米ソ首脳の意地が人類を危機にさらす。全世界の注目を浴びつつ、両大国の激突だ!

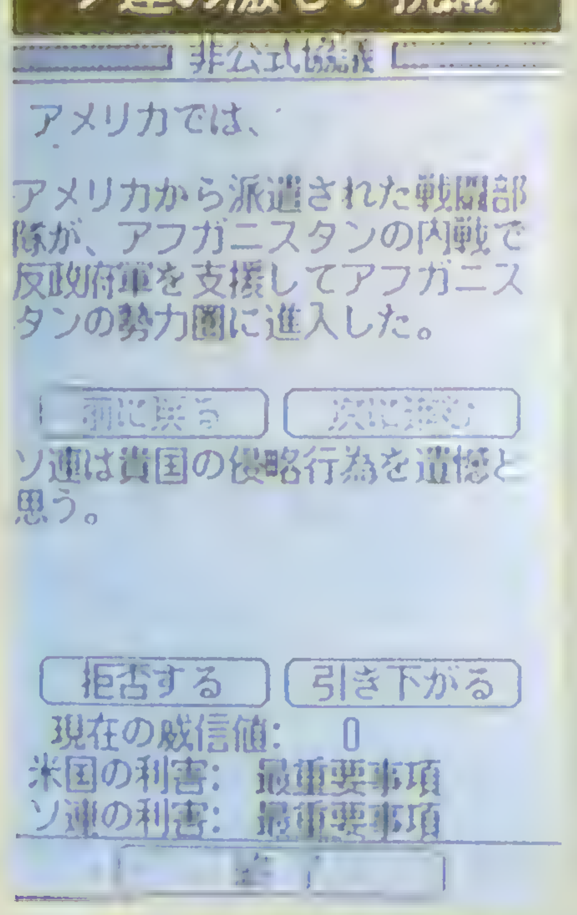
ソ連からの抗議を何回もかわしていると、核戦争に対する恐怖が薄れ、対応が投げやりになってくる。そしてアッと思ったときには人類が滅亡してたりするのだ。

大々的に新聞報道



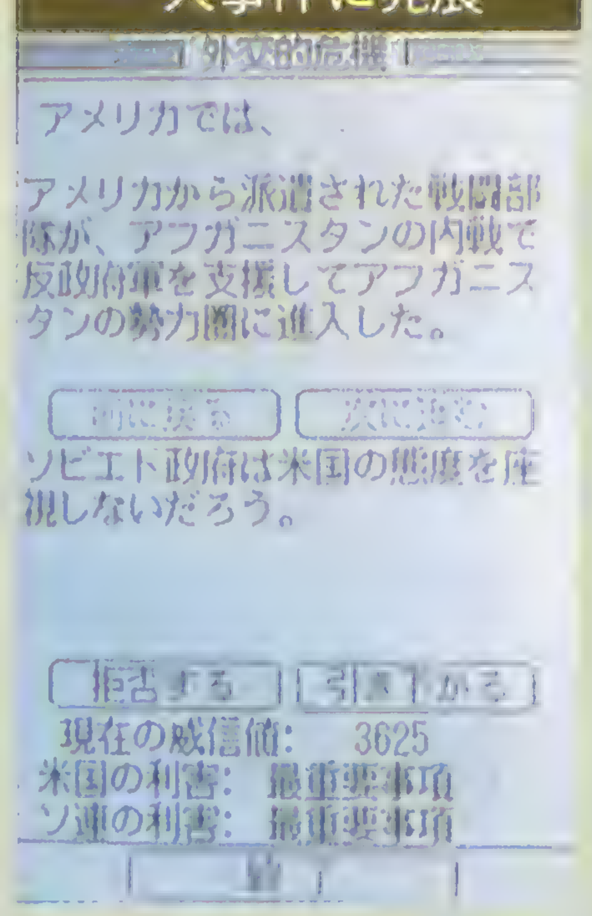
向こうの新聞にも、このことは大きく報道された。これをソ連が見逃すわけない。

ソ連の激しい抗議



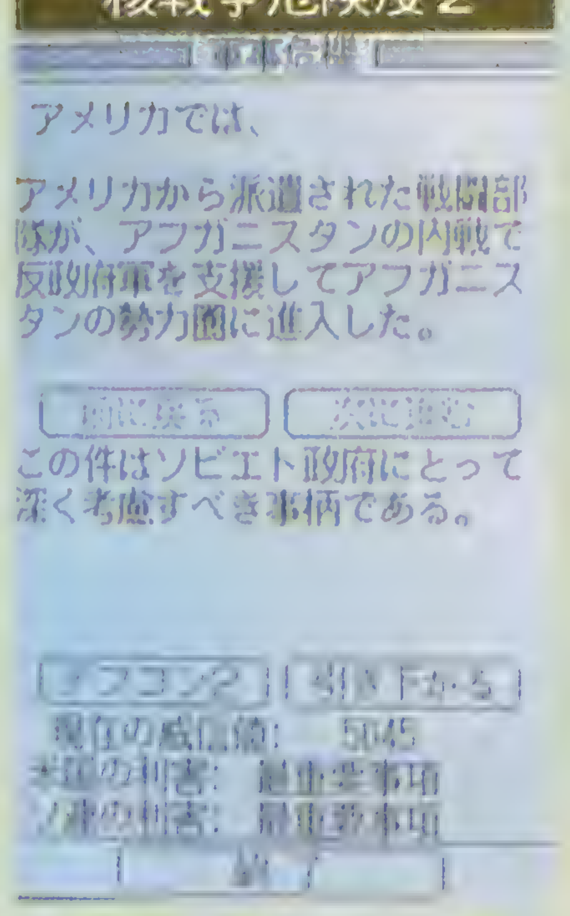
ソ連が抗議してきた。しかも最重要事項になっている。うーん、もうひと押しだ。

一大事件に発展



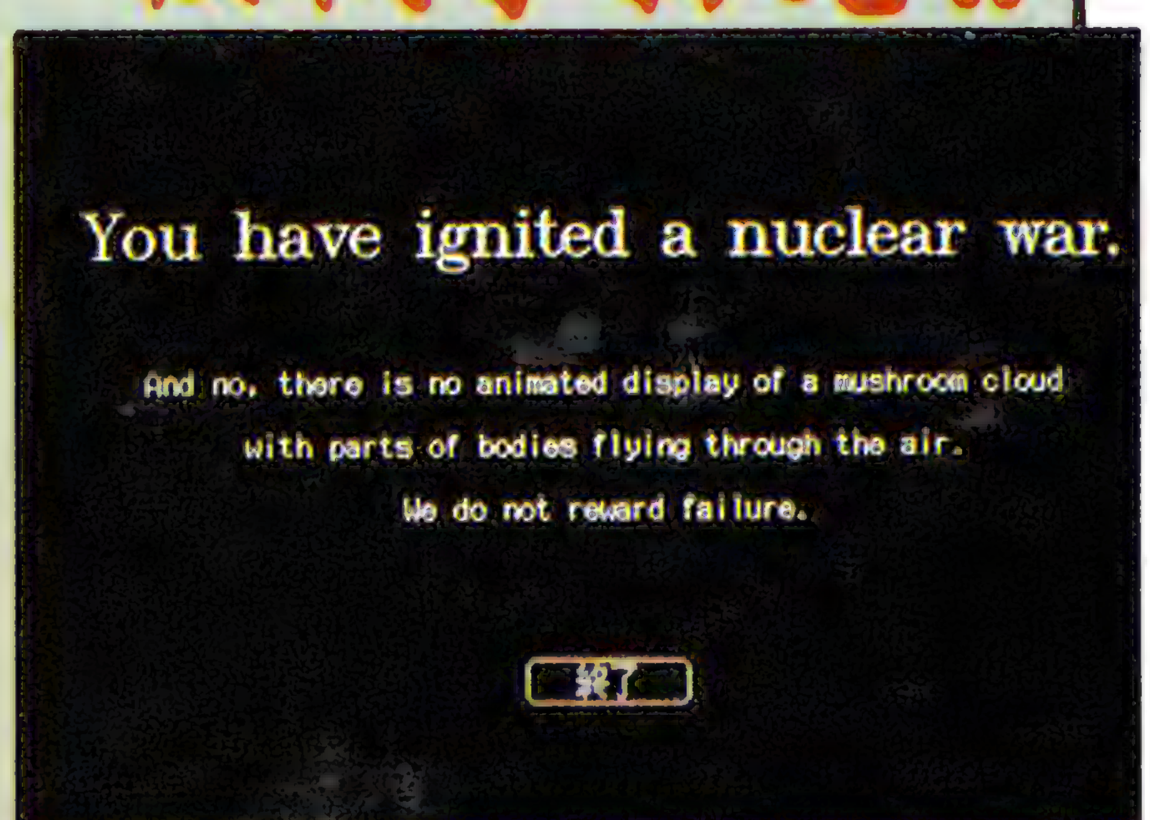
ガチョーン。どんでもない威信値がついてる。ソ連も固い態度だ。どうしよう。

核戦争危険度2



核戦争一歩手前。しかし引き下がったら負けるのは目に見えている。万事休す。

核戦争勃発!!



キノコ雲の絵はない。失敗には何も与えられないのだ。

THE END

時空の花嫁

前回のニューソフトに引き続き、工画堂スタジオの新作『時空の花嫁』を紹介しよう。このゲームは、主人公ケンが、誘拐された彼女を救うため、タイムマシンに乗って犯人を追いかけるというRPG。工画堂の定評あるグラフィックにかわいらしさが加わり、ポップでノリのいいゲームになっているぞ！



ロールプレイング
■工画堂スタジオ
■PC-8801SR
7800円(5D)
■12月下旬発売予定

タイムマシンがあったら、過去や未来に行けておもしろいと思うけど、自分の未来だけは見たくない気がするなあ。未来を見て、いきなり生きる希望を失っちゃったりしてね。まあ、当分タイムマシンは発明されないだろうけど。

このゲームは、そんなタイムマシンをテーマにしたRPG。舞台となるのは22世紀。すでにタイムマシンが発明され、過去や未来へ自由に行き来できるという時代。主人公のケンは（名前がタロからケンに変わったのだ）、優秀な人材を集めて作られた、タイムパトロールの隊員。ケンにはガールフレンドのクミコがいるが、ある日、彼女は何者かにさらわれてしまった。そこでプレイヤーはケンとなり、タイムマシンに乗って、犯人を捜し出し、クミコを助けるのだ。

プレイヤーは、まず16世紀に行くことになる。犯人のタイムマシンが故障して、16世紀に不時着していたことがわかったのだ。ケンが降り立ったところは、城塞都市ロデラーン。ここに彼女がいるはず、なのだが、なんとロデラーンは、勢力争いの真っ最中。とんでもないところに来ちゃったもんだ。

22世紀





クミコが誘拐された！



22世紀で、楽しくデートしているケンとクミコ。なのに、ケンが研修から帰ってきたら、クミコがさらわれていたなんて、悲しいよね。絶対に犯人を捕まえてやる。

タイムマシンで追跡だ!!







ほんとは、タイムパトロールが勝手にタイムマシンを使っちゃいけないんだけど、仕方ないよね。時航跡を辿って追跡だ！

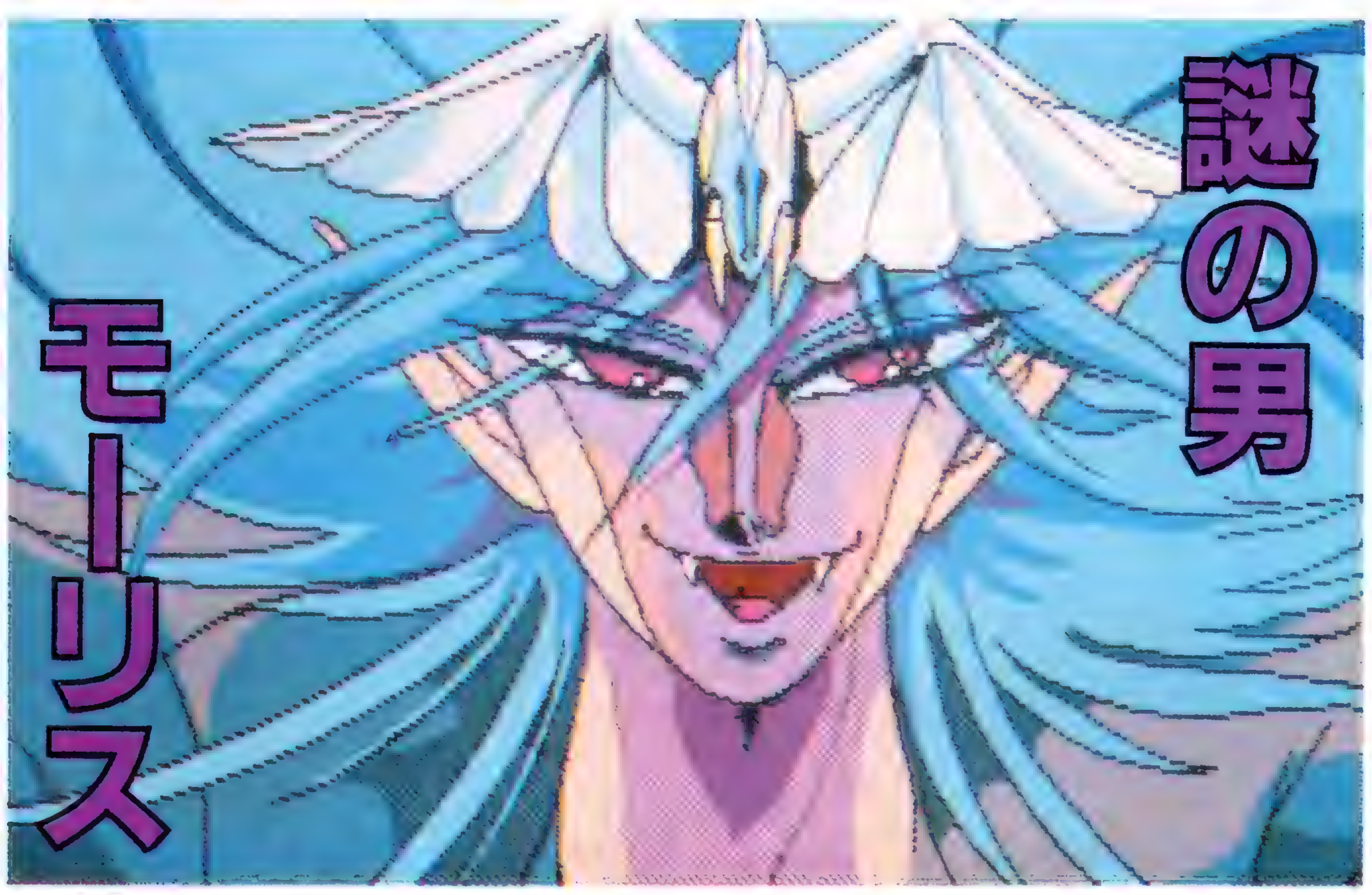
争っているのは、隊長ハーベイと貴族セルゲイ。争いの原因はよくわからないけど、そう簡単には片付きそうもない感じ。驚いたことには、セルゲイのところにいるシレーヌ姫というのが、クミコにそっくりなのだ。なにやら、この争いごとに、巻きこまれそうな気配が……。

というわけで、プレイヤーは、この16世紀のロデラーンから追跡調査を始める。そして、いろいろと調べるうちに、タイムマシンでほかの時代に行くことになったりするのだ。

都市の中のグラフィックは、ちょうど真上から見下ろした感じになっている。主人公はカーソルで動かし、建物の中に入ると、突然、内部マップが画面に現われ、その中をまた移動することになる。マッピングする必要はないからいいけど、こういったサブマップは、建物やダンジョンなど、全部で100画面近くあるという。

こんな物騒なところに来た以上、何か武器を持っていないと危険だ。ところが主人公は初め、何も武器

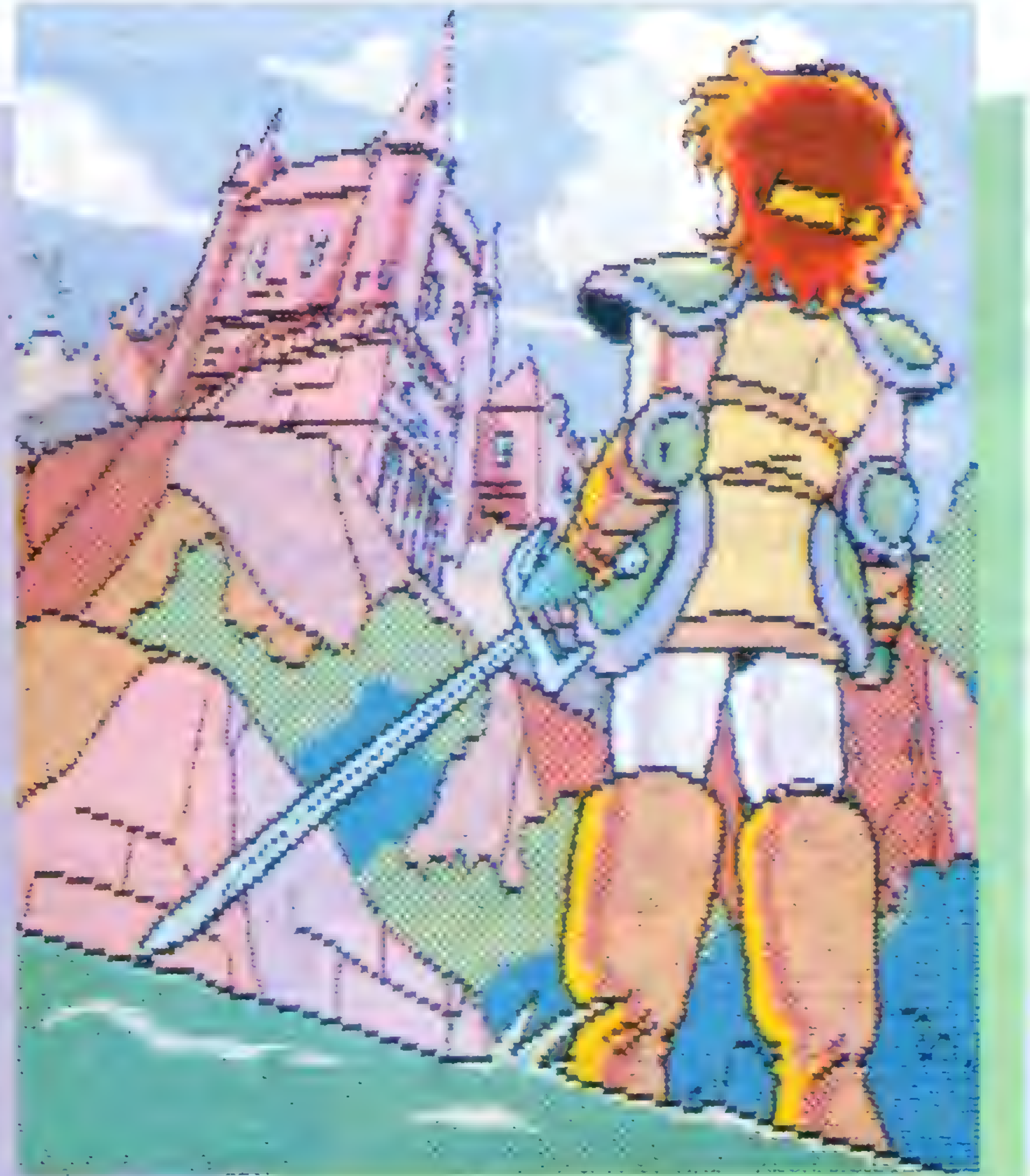
謎の男 モーリス



⬆この男は、いったい何者なのだろうか。名前がモーリスだということは、わかっているんだけど、正体はいっさいわからない。なんか、牙がはえているのが気になるなあ。

16世紀

勢力争いの中に飛び込んじゃった



➡16世紀の城塞都市ロデラーンを、目の前にしてたたずむケン。この中にクミコがいるはずなんだけど、今は争いの真っ最中。彼女は無事だろうか。



隊長ハーベイ

見るからに、力しかない野卑な男っていう感じ。後ろにいるのは部下だ。なんとなくずるがしこそう。



貴族セルゲイとシレーヌ姫

いかにも貴族然としているセルゲイだ。隣にいるシレーヌ姫が、クミコに似ているという問題の人。

を持っていない。武器は、誰かからもらうか、買うなりして手に入れるのだ。でも、わりと早いうちに手に入るみたいだから、安心していいよ。

敵との戦闘は、これがなかなか凝っていておもしろい。攻撃する部位を特定することができるのだ。戦闘シーンになると、狙う場所を決めるウインドーが開くので、そこで頭とか足とか、攻撃するところを決める。必ず急所があるので、それを覚えておくと、次にその敵が現われたときに、一発で倒せるってわけ。ちなみに、敵を倒すとお金が手に入り、攻撃力と防御力が増える。ただし、生命力は、ずっと変わらない。

そのほかにも、たくさんイベントが用意されていて、じつに盛りだくさんのゲームなのだ。見てのとおり、グラフィックはきれいだし、発売が楽しみ。情報が入り次第報告するので、待っててね。



⬆城塞都市ロデラーンにいる占い師のおねえさん。何を占ってもうおうかな。

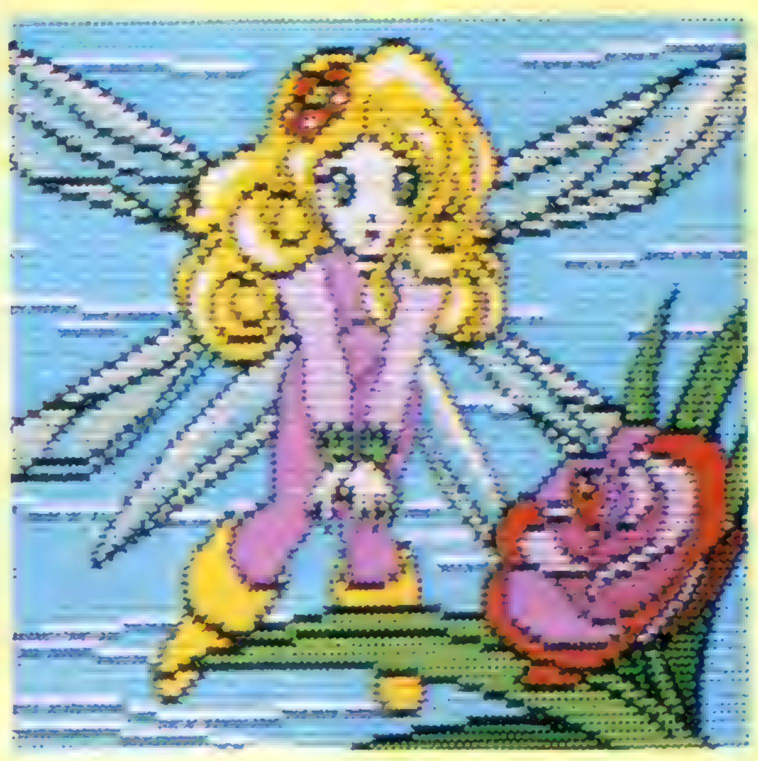
ユーモラスな魔獣たち

じつにユーモラスな魔獣たちでしょ。こいつらと戦うときには、急所を狙うのだ。魔獣を倒すと、お金が手に入るよ。



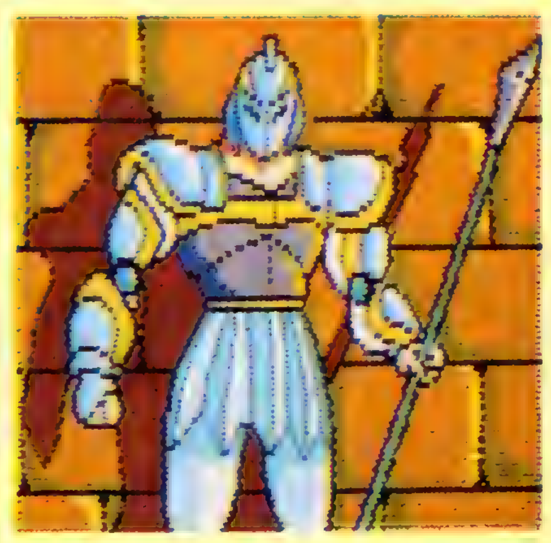
数々のイベントが用意されているのだ

ゲームの中には、いろいろなイベントが盛り込まれている。ここで紹介しているのは、そのほんの一部。まだまだたっぷりあるぞ。早くプレイしたいね。



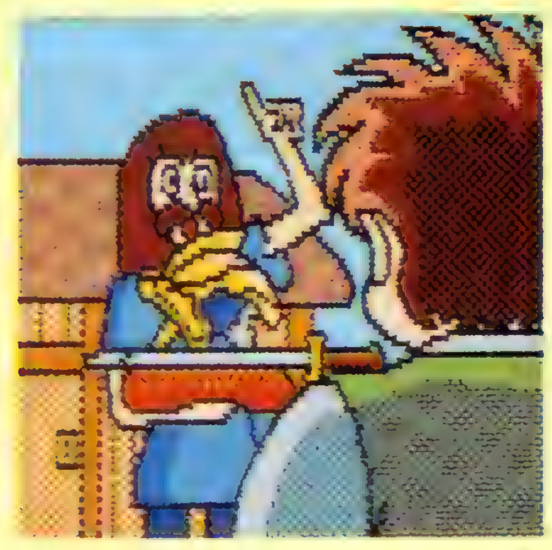












死体置場で夕食を

『クレイズ』などのアクションゲームでおなじみのハート電子産業が、今度は趣向をがらりと変えてアドベンチャーものに初挑戦！　初めてにして、何とあの赤川次郎の『死体置場で夕食を』をゲーム化してしまうのだ。原作の持ち味がどれほど反映されているか、ちょっと気になる読者も多いところだろう。



アドベンチャーゲーム
■ハート電子産業
■PC-9801（3.5D、5D）
9800円
■発売中

赤川次郎といえば、もう知らぬ人はいないぐらいの国民的(!?)推理小説作家。作品は今さら数えるのもおっくうになるほど出ているし、そのうちの何作もが映画として劇場公開されている。渡辺典子ちゃんが主演していた角川映画の〝いつか誰かが殺される〟などは、大ヒットだった。ほかにも〝三毛猫ホームズ〟とか、〝テディ・ベア〟などのシリーズがテレビでも放映されていたりするほどの超売れっ子だ。

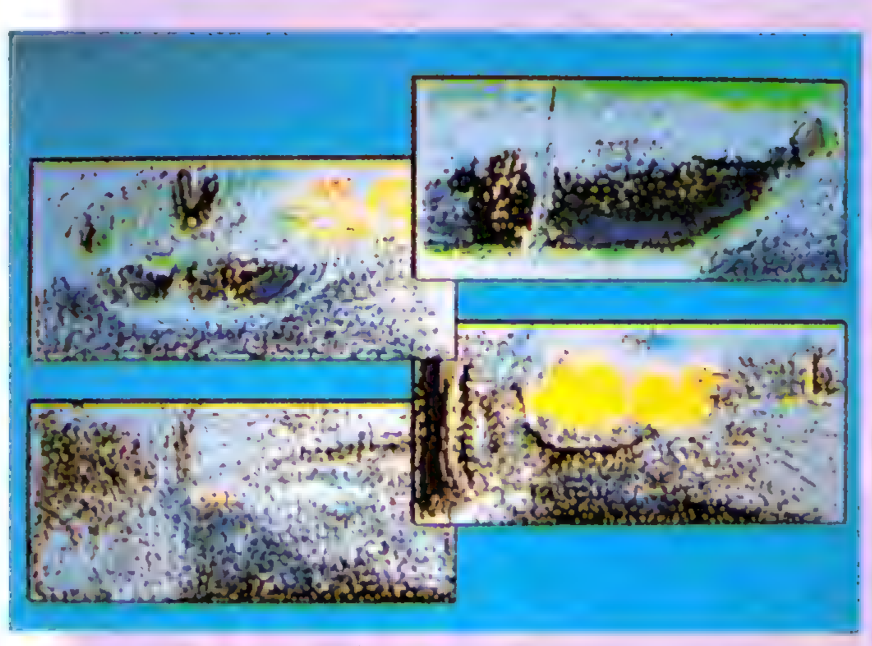
そして彼のファンには、若い女性がかーなり多い。これは、同じ文章を書いてメシを食っている私(このゲームの担当)としては、ヒジョーにうらやましい限りなのである……。

そんなうらやましい赤川次郎の作品を、ゲーム化することにしたハート電子産業は、手始めにこの『死体置場で夕食を』を選んだ。同名の原作を、パソコンというメディアで再現するにあたり、まず思いたったのが時間の概念の導入だったという。主人公紺野芳子の体験やその他の人物の行動、そしてそれらを取り巻く自然現象の動きを時計のうえでもシミュレートできなければ、〝生きている(リアルな)世界〟を表現することができないと踏んだからである。もちろん、リアルさばかりではなく、原作のテンポのよいストーリー展開も健在で、そのあたりの微妙な兼ね合いが、死体置場で夕食を、の雰囲気をうま〜くかもし出しているといえよう。

ゲームは全部で13の章から成り立ち、第1章から順に〝食前酒〟、



●第1章〝食前酒〟はストーリーの紹介。主人公、紺野芳子と夫の洋一は、車でハネムーン先へ向かっていた。ところが、この大雪である……。



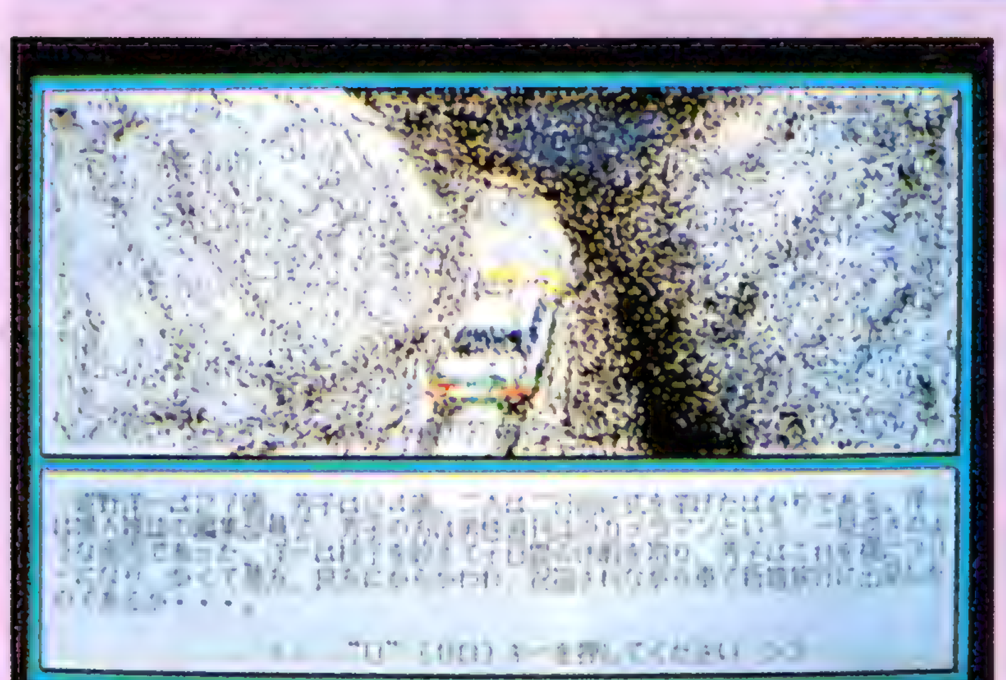
☗最初はそれほどでもなかった雪が、今では視界も十分にきかないほどに。



➡芳子(24歳)は元カメラマン、夫の洋一(27歳)は雑誌編集者である。



☗飛び込みだがロッジの主人からは歓迎を受けた。どうやら今晩は、温かい食事と柔らかいベッドにありつけそうだ。



☗そのうち止むと思っていたのだが、逆にだんだんひどくなっていく。引き返せばよかったかも。



☗助かったぁ。目的地のかなり手前だが、今夜はこのロッジに泊めてもらうことにしよう。



☗くら〜い食堂に怪しく浮かび上がるロウソクの炎。さあ、これから赤川次郎のミステリーが始まる。

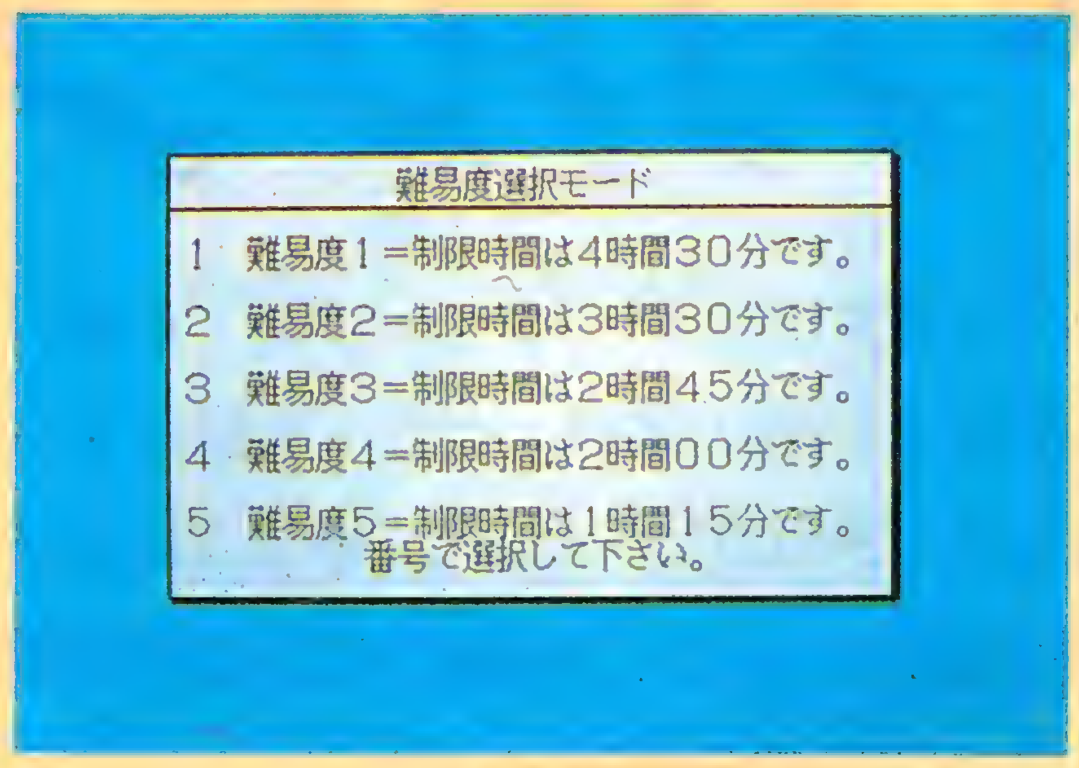
〝オードブル〈上〉〟といった具合に、フルコースのディナーを表わすタイトルがつけられている。最初の章ではストーリー設定の紹介、次に登場人物の解説、そして殺人事件へ……と、章によってそれぞれテーマと捜査の目的が決められているという構成である。

さらに各章の初めに、難易度を選択するシーンが設けられていて、これが先ほどの時間の概念にもつながってくる。難易度を低くすれば時間が豊富に与えられ、逆に難易度を高くすれば短い時間しか与えられない。このゲームでは、難易度イコール時間制限。そう思ってもらえれば、まず間違いない。

時間の消費は、主人公の行動によって（つまり使うコマンドによって）異なってくる。移動すると1時間から2時間の消費、部屋の中に入って会話すると15分の消費といった感じで設定されているわけである。難易度を高くしたときには行動の手順をよく頭に入れておかなければ、即ゲームオーバーになるぞ。



●みんなに記念写真ができたら送ることを約束したが、肝心の住所を聞いてなかった！　洋一は既に寝てしまったので、ひとりで尋ね回ることにする。この章は、時間内に全員に会うことが目的。

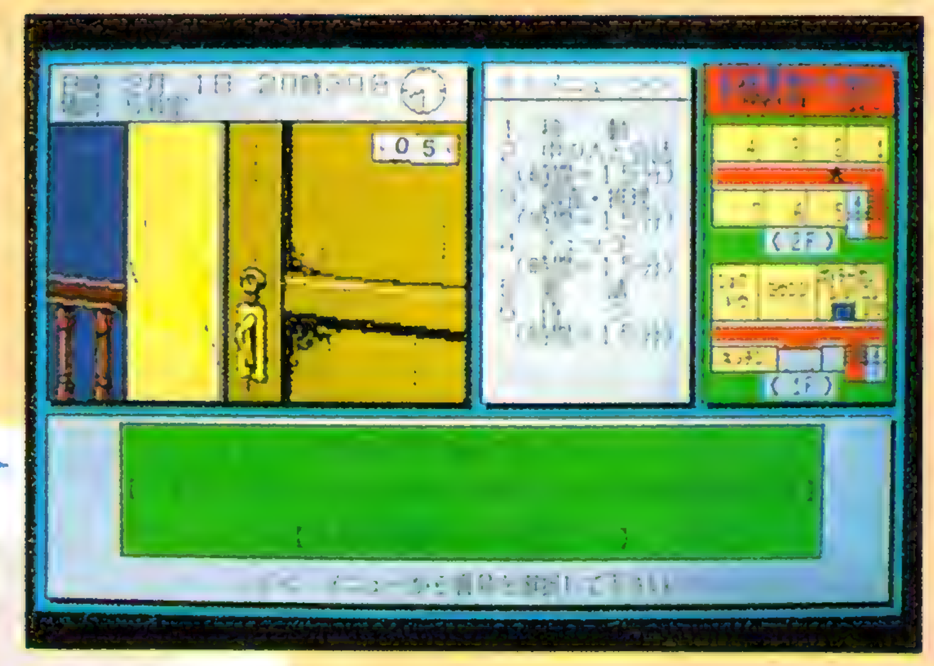


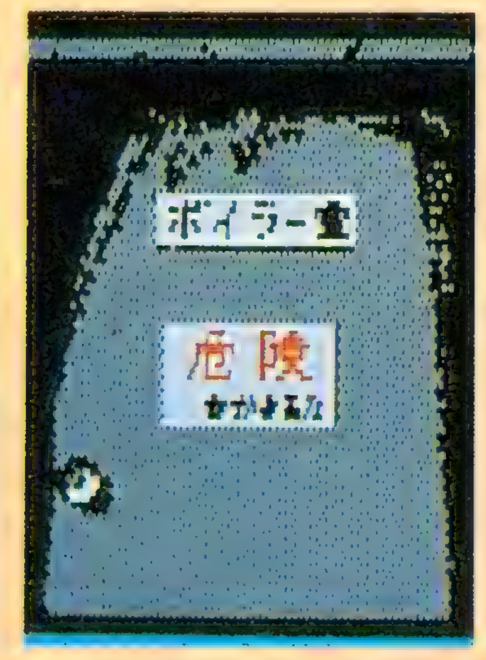
⬇この時間内で、各章に与えられた目的をクリアーしていく。



⬆部屋の中に入れてくれる人もいる。会話の内容はキチンと憶えておかなければならない。

➡残り時間を常に表示してくれるから、行動予定の順を考えやすい。





⬅このロッジでもっとも気味の悪いボイラー室。何か起こりそう。

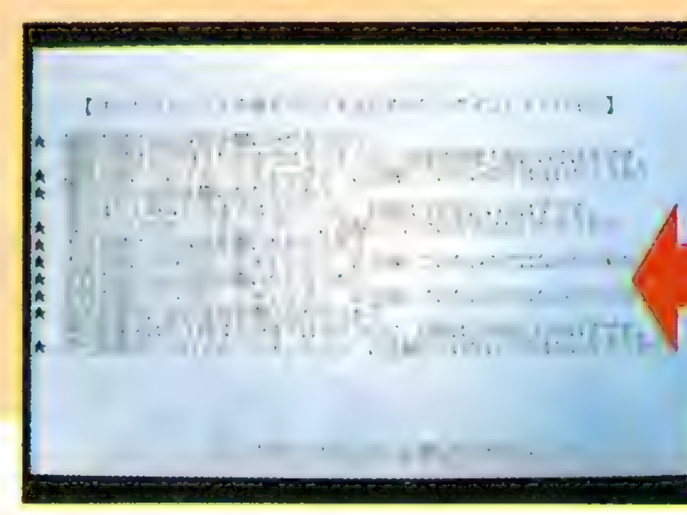


⬆各章の終わりで記憶力のチェック。昇級試験みたい。



⬆ムダな行動の取りすぎであえなくゲームオーバー。

次の章へ



➡またの機会にはクリアーできますように……。



●第2章〝オードブル〈上〉〟では、登場人物の紹介をしている。泊まり客のなかには、うさん臭そうな人も何人かいる。



⬆ロッジのラウンジには、客がみんな集まっていた。自分たちのほか、客は全部で6人いるらしい。



⬆若い娘の提案で、記念撮影をすることになった。各人から住所を聞いて、後で送ることにしよう。



⬆夕食は、天下一品の味だった。この後、部屋へ。



⬆客室は7つ。芳子と洋一は一番奥の7号室に泊まることになった。



➡芳子は、ここの客層がチグハグで妙だと思う……。

ゲームの原作はコレだ



⬅原作は、昭和55年6月に徳間書店より刊行されている。そして、昭和63年の8月で第36刷を数える！　売れているんだねえ……。

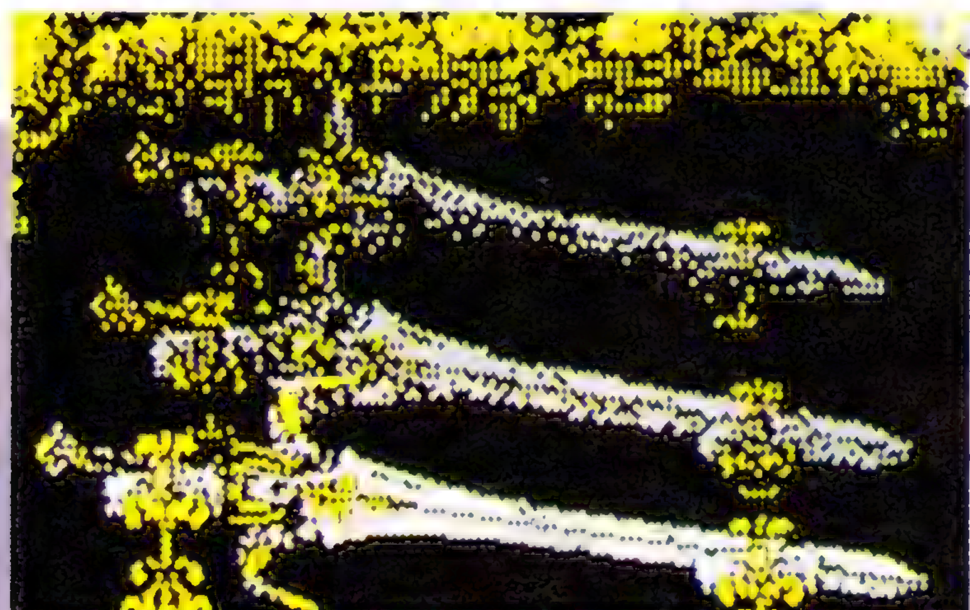
セイクリッド・ファンタジー・シリーズⅠ
MID-GARTS
ミッド・ガルツ



ウルフチームの新作は、〝セイクリッド・ファンタジー・シリーズⅠ〟と銘打たれた『ミッド・ガルツ』。抗うことのできない神の意志、どうにも動かせない運命の力が反映された、とてつもないスケールのゲームだ。そう、このゲームの主役はキミではない。壮大な時の流れによって構築された物語なのだ。

アクションアドベンチャー
■ウルフチーム
■PC-8801SR、PC-9801、MSX2、X68000
9800円(3.5D、5D)
■12月下旬発売予定(PC-8801版)

これは3本の剣の物語である



この世はすべて神々の意志と、時の流れによって作られている。神の前では人間の存在など、無力なものなのだろうか。この物語では神の意志を〝剣〟に見立てて、それを手にした者の運命を描いている。漆黒、蒼白、光輝。この3本の剣に象徴される神の意志は、同時に人間の運命をも操る可能性を秘めているのだ。

ドラゴンの君臨する世界においてただひとつ、ドラゴンと人間の共存する地があった。人は皆、この地を『ミッド・ガルツ』と呼ぶ。カイン・サージュは、ドラゴンに育てられた少年。彼の友だちは、サークン・ホワイトという名のドラゴン。兄弟同然に育った仲だ。

そのカインが、ある日手に入れた1本の剣——それこそが、神の意志が司どる3本の剣のうちの1本だった。剣を手に入れたことによって、カイン少年の運命は、大きく狂うことになる。だがそれすらも、神の意志によって予定されたことにすぎないのかもしれない。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズは、舞台となる世界に創世から2万年以上もの時代の流れが設定されていて、今回の『ミッド・ガルツ』は、紀元後1万7592年から2万2439年の間に起きたできごとが中心になっている。それ以前には、『アークス』の頃の話が組み込まれているのだ。が、『ミッド・ガルツ』が『アークス』の続編だという風に受け止めるべきではない。これらのゲームは、神のひとつの意志によるものなのだから。

第4紀元の終末のころ、大地を滅ぼすくらいの大地震が起こり、ドラゴンがこの世を支配するようになった。ドラゴンに育てられたひとりの少年。彼が剣を手にしたとき、何かが始まる……。

ドラゴンが世界を支配していた時代——





アクラニスから16年 運命の日がくる!





ひとりの少年が生まれた そして……







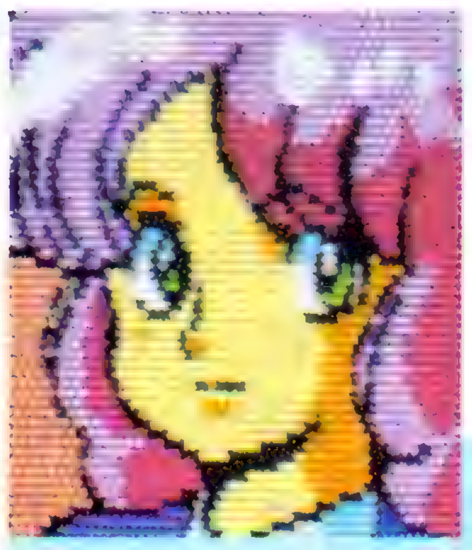
※画面写真は開発中のものです

バブルガム・クライシス

オリジナルビデオで、かなり好評になった"ナイト・セイバーズ"が、アドベンチャーゲームとして、ビクター音楽産業から発売されることになった。改造人間ヴーマとの、手に汗を握るアクションファイト。絡みあう謎と謎。その上、豊富に盛りこまれたアニメーションシーンとBGM。なかなか迫力あるゲームだぞ。



アドベンチャー
■ビクター音楽産業
■PC-8801SR
7800円(5D)
■2月1日発売予定



⬆この女の子が、今回行方不明となってしまったナイト・セイバーズのネネだ。

国家と超巨大企業のエゴによって企てられた秘密計画を阻止し、人造人間『ヴーマ』によって引き起こされる数々の犯罪事件から人々を助けるため、4人の少女たちが勇敢にも立ちあがった。その名も『ナイト・セイバーズ』。そんなとっても強一い女の子たちが、このゲームの主人公だ。

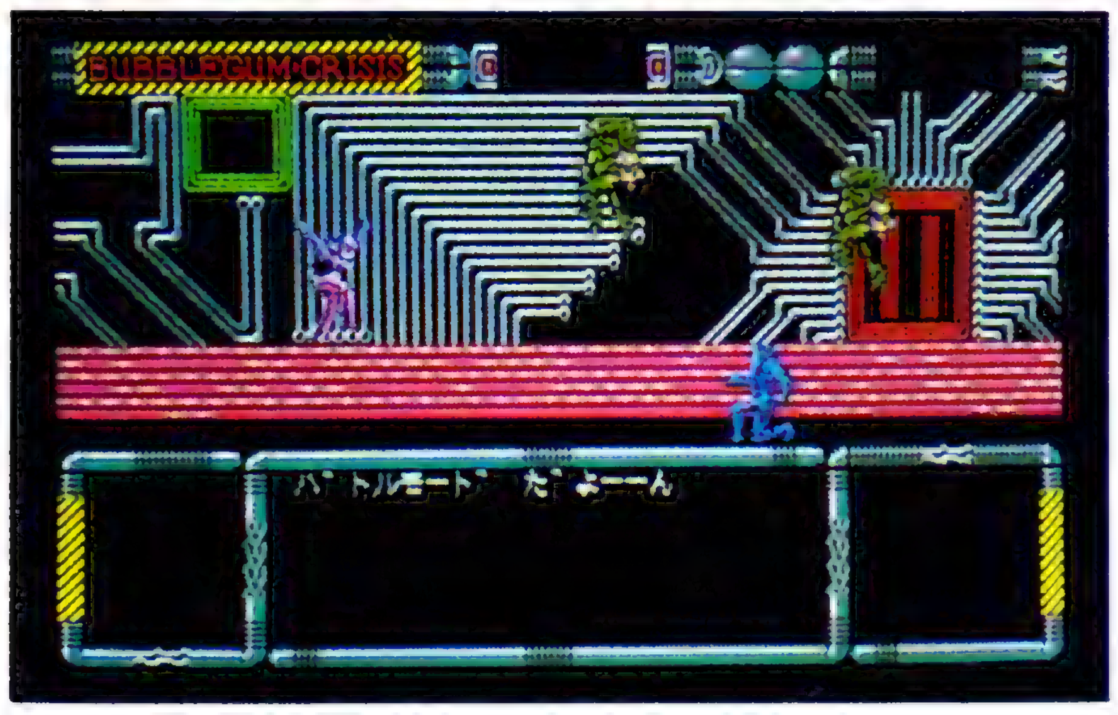
ある日、ナイト・セイバーズのメンバーのひとり、ネネの恋人、シュナイダーが、ヴーマによって殺された。そしてその現場をモニターを通して目撃したネネは、突如として姿をくらましてしまったのだ……。

とまぁ、これがこのゲームの最初の事件。このあと、次から次へと新しい事件が展開する。プレイヤーは、ナイト・セイバーズのメンバーの中で、好きな女の子を選んでプレイができる。だけど、女の子はそれぞれ違った武器を持っていたり、特定の女の子しか行けないところがあったりして、その場にあわせた選択が要求されるのだ。

プレイヤーが操作する女の子は、ナイト・セイバーズの事務所で変更することができる。事務所ではこのほかに、証拠品を調査したり、それまでの捜査をまとめたり、セーブやロードなんかも、できるのだ。

肝心のストーリーのほうも、パソコン用に、特別に書き下ろされたもので、そのシナリオをもとに、いくつもの戦闘シーンやアニメシーンが展開していく。オリジナルのビデオを見た人はもちろん、見てない人にも十分楽しめるゲームだぞ。

戦闘シーンだ!



⬆戦闘シーンは、アクションゲーム仕立てになっている。武器は女の子によって、それぞれ違っているのだ。

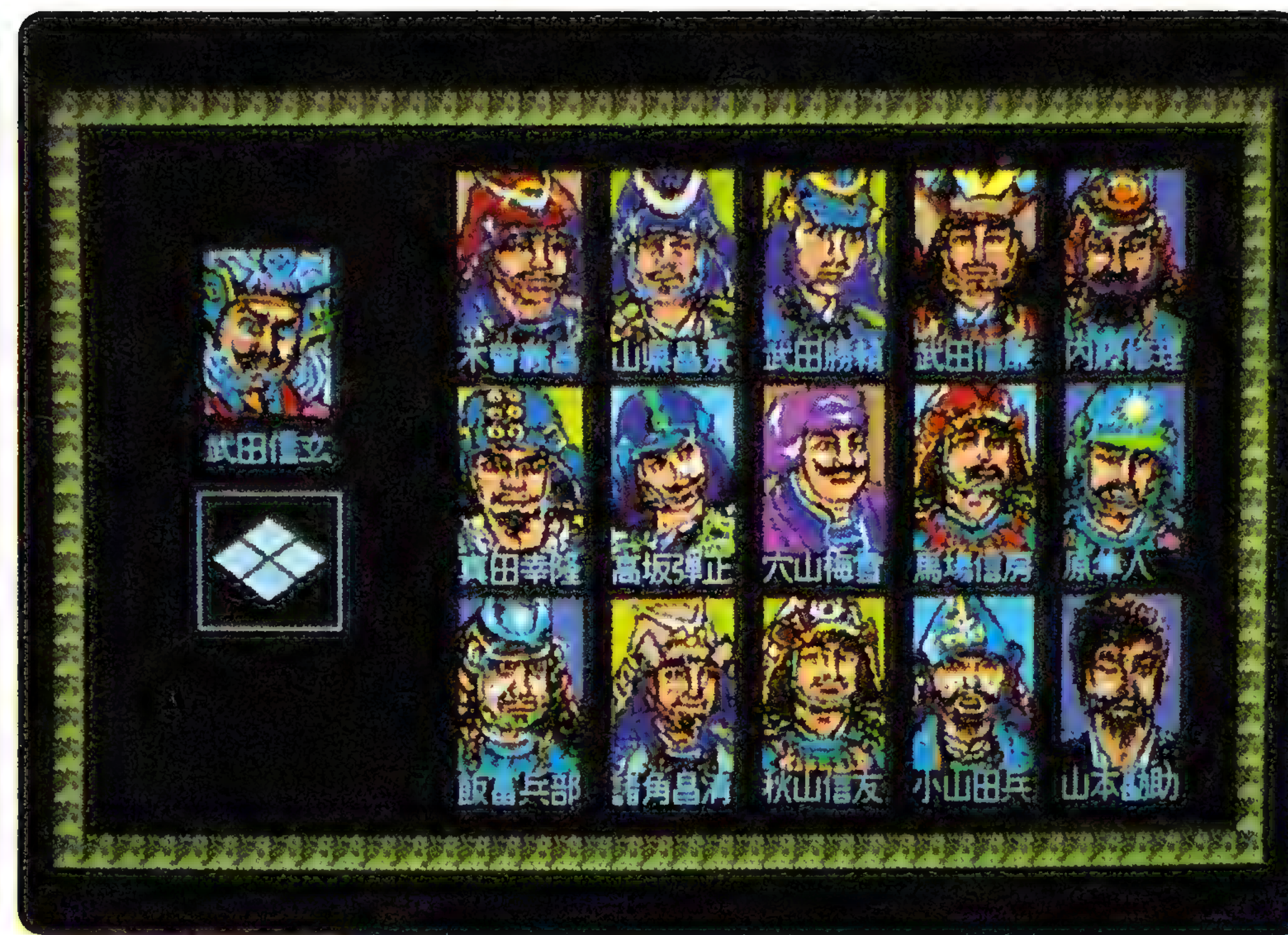


ナイト・セイバーズのメンバーたち

ナイト・セイバーズのメンバーは、それぞれ、各方面にすぐれた能力を持った女の子たちばかりなのだ。



信玄



ソフトプランが満を持して世に送る作品がこれだ。これまでコツコツと積み上げてきたシミュレーションゲームのノウハウが、この１本にバシッと盛り込まれていると見たぞ。どちらかというと、戦闘にゲームの比重があるみたいで、戦いに明け暮れる戦国の時代って感じがしてくるのであった。

シミュレーション
■ソフトプラン
■PC-9801
7800円(3.5D、5D)
■発売中

ゲームは武田信玄と上杉謙信が川中島で戦った、1561年から始まる。このときの信玄は、戦国武将たちのなかでも、武、知、信、仁、勇のあらゆる点で優れ、恐れられていた。すでに信濃一帯を手中に収めていた信玄は、京都をめざす。京都を自分の領地にするか、37以上の城を奪うか、織田信長を討ちとるかすれば、勝利だ。

プレイヤーは、信玄となってプレイする。『信玄』は､国ではなく､〝城〞が単位の国盗りで、全部で73ある城を、上洛をめざしつつ、次次と落としていくというのが基本的なゲームの流れになりそうだ。

信玄が最初持っている城は８つ。その全体のボスはもちろん信玄だけど、城ひとつひとつは、城主が責任を持っている。戦いで城を奪うときは、城主を戦闘でやっつけなければならない。

戦闘はヘックス画面で行なわれる。戦いかたには２種類あって、わりと平担な土地でお互いに向かい合って合戦する〝野戦〞と、守備側が城に籠る〝籠城戦〞のどちらかを、攻め込まれたほうが選んでから、戦闘が始まるのだ。

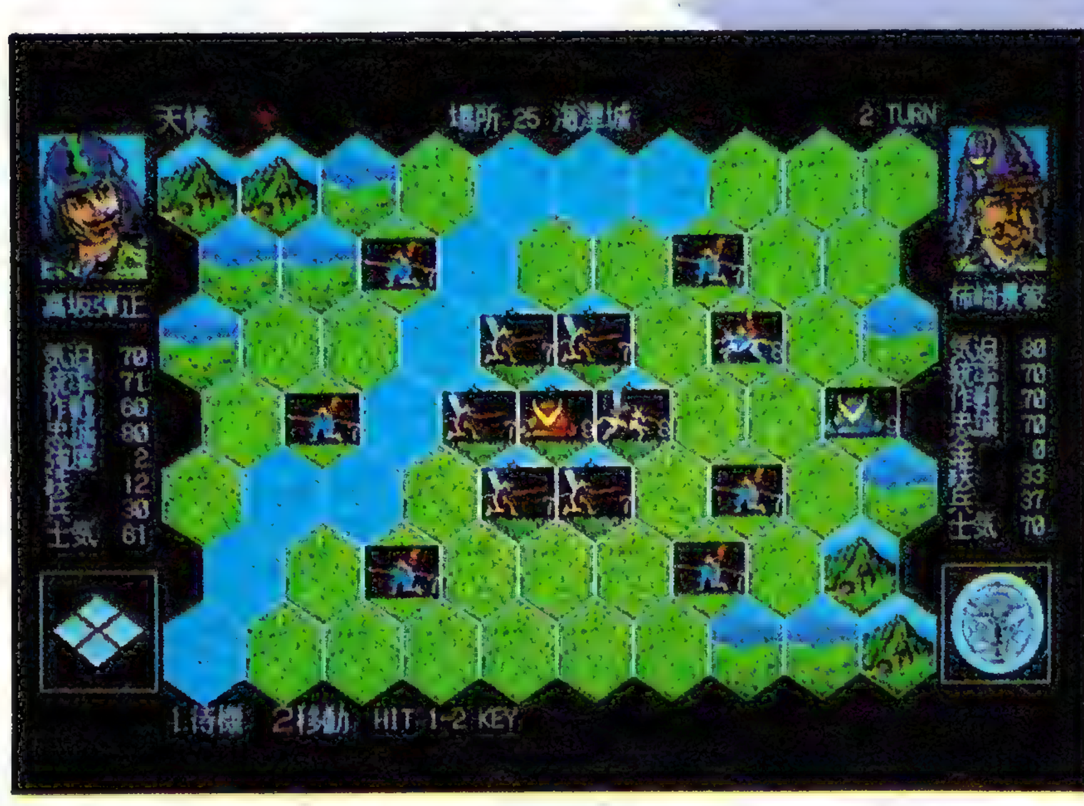
野戦なら武将、騎馬隊、弓隊、鉄砲隊、足軽隊などの部隊を率いて戦う。合戦を始める前に陣形を選ぶことができて、戦いやすい部隊の並び方を自分で決められる。プレイヤーが、陣形をコンストラクションすることもできるぞ。

籠城戦は野戦でまっこうからぶつかっても勝ち目がないときの戦い方。城に籠って15ターンの制限時間が過ぎるのを待つのだ。討って出ることもできるけど、辛抱することが肝心。

内政は城単位にしていく。年度方策という、１年間の方針を決める春に年１回だけのコマンドと、季節方策という年４回のコマンドがある。コマンドの数は少なめで、すぐ覚えられそうだ。開墾して収入を増やしたり、城や兵力を強化するだけでなく、人事も考えなくちゃいけない。108人の登場人物のうち、８人は武田軍の控えの武将だ。ピンチヒッター的にここぞというときに投入して、大事な局面に備えるわけだ。　統率力と作戦力の高い武将は重宝するぞ。



➡行軍フェイズの画面。城から城への移動と、敵の城へ攻め込むときは、この画面上で行軍をするのである。



⬅上が籠城戦。下が野戦の画面だ。移動して、敵にぶつかったら戦闘という、とてもシンプルな戦いのシステム。





⬇普段はこの画面でコマンドを出す。春、夏、秋、冬と季節ごとにターンが進んでいく。プレイの方法は、かなり覚えやすいほうじゃないかな。

ドラゴン

やればやるほど熱くなる。そんなゲームが『ドラゴン』だ。整然と並べられた麻雀パイを、ルールに従って裏返していき、全部裏返すことができれば、面クリアー。この単純明快で、誰にでも簡単にできそうなことが、案外うまくいかないのだ。集中力と根気がどこまで続くかが、勝負の別れ目になるぞ！



パズル

■ログ
■PC-8801SR, MZ-2500(5D)
6800円
■発売中

ちょっと前に流行った、『上海』というパズルゲームを覚えているかな。今でも愛好者は多いが、一時はすごいブームで、編集部でも徹夜する人が続出したっけ。今、ログインでは、『テトリス』が流行(はや)ってるけどね。『上海』にしろ、『テトリス』にしろ、ゲーム自体は単純。でも、それだけにのめり込んじゃうんだよね。そんな、単純だけどのめり込みそうな新作パズルゲームを紹介しよう。

この『ドラゴン』は、『上海』と同じように、麻雀パイを使ったゲーム。基本ルールはいたって簡単。同じパイどうしを裏返していき、全部のパイを裏返せばいいのだ。まあ、いってみれば、表が見える神経衰弱(？)みたいなものだね。

同じパイが隣どうしなら、横でも縦でもかまわず取れるけど、離れて直線上にある場合は、その間にあるパイがすべて裏返ってないと、取ることができない。また、外側に並んでいるパイの場合は特別のルールがあって、一直線上に同じパイがあれば、その間が裏返ってなくても取れる。



⬆現在どのパイを裏返せるか見ているところ。でもヘルプ機能は使わないにこしたことはない。

これらのルールは、比較的簡単だからわかりやすいと思うけど、裏返ったパイを複雑に利用した、めんどくさい取り方もあるのだ。これは、いろんなパターンがあり、とてもひと言では説明できない。そういった複雑なパターンも含めて、いくつかのパターンを下に紹介したので、参考にしてほしい。

もし、次に取れるパイがわからなくなったら、ヘルプ機能を使おう。次の手を教えてくれるよ。反対に、一手前に戻していくこともできる。

そして、面をクリアーすると、ドラゴンが現われ、祝福してくれるのだ。このドラゴンは、何種類かあるので、全部のドラゴンが見られるように、がんばろう。

こんなふうに取れるのだ



⬅もっとも楽に取れるパターン。このようにうまい具合に隣どうしに並ぶことはあまりない。



⬅左側面の、すでに裏返しになったパイを通路として考えれば、この九万どうしが取れるのだ。

外側にあるパイは、こう取れる！



⬆外側のパイは、一直線上にあればどこにあっても取れる。この特別のルールがなければ、全部裏返すのはちょっと難しいと思うな。



⬆このようにして裏パイを利用すると、一万を裏返さなくても、上の六万と右端下の六万を取ることができる。外側パイの特権なのだ。

これをめくれば…



⬅⬇試行錯誤しながらなんとかここまでくることができた。これを裏返せばめでたくドラゴンにお目にかかれる。

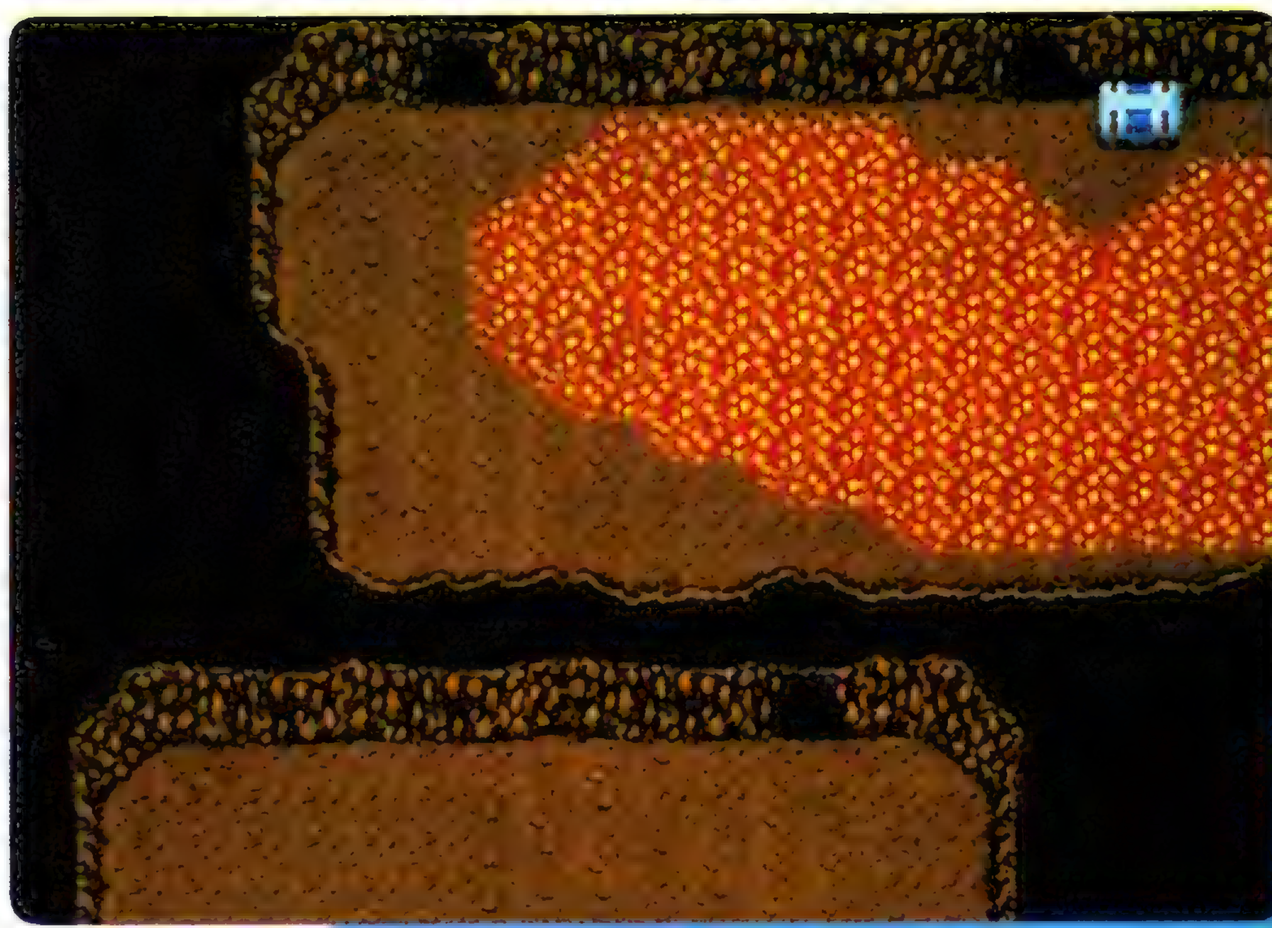
ドラゴンの登場だ！



ガルフォース

怒濤のカオス

ファンの皆さん喜んでください。待望の『ガルフォース』が、今度はRPGになって帰ってきたぞ。末開の惑星に着陸した7人の美少女が、敵と戦い、さまざまな謎を解くというストーリー。マップは広く、イベントも盛りだくさんで、やりがい十分。さあ、もう一度彼女たちと冒険の旅に出よう。



ロールプレイング
■スキャップトラスト
■X68000
7800円(5D)
■発売中



☗アニメ、ゲームといろんなメディアで快進撃する「ガルフォース」。かわいい子がこんだけいりゃあ、そうなるわね。

銀河系宇宙を二分する大勢力、ソルノイドとパラノイドは、すでに数百年の長きにわたって戦争を続けてきた。だが、どちらも決定的な勝利を得ないまま果てしない消耗戦だけが続き、将来を憂慮した双方の指導者たちは、ある計画の実行に合意した。

さて、旗艦アコンカグヤの艦長命令によって惑星カオスに向かったスターリーフ号の７人のクルーは、途中でパラノイド軍に攻撃されたりもするが、なんとか惑星カオスの軌道に到着する。彼女たちは、後続部隊が来るまで、この惑星カオスを確保しなければならないのだ。

しかし、それはあくまで表向きのことだった。彼女たち７人のクルーは、ソルノイドとパラノイド、両種族の将来をかけた『種族融合計画』に、知らず知らずのうちに組みこまれていたのである。

というストーリーは、お待たせ『ガルフォース・怒濤のカオス』。スキャップトラストからいよいよ登場なのだ。ファンの皆さん、本当に、たいへん長らくお待たせいたしましたって感じだね。

前作、『ガルフォース・創世の序曲』はアニメそのままのグラフィックが美しいアドベンチャーゲーム。それが発売されたときから、同じ設定とキャラクターで、アクションゲームとRPGを続けて登場させることが計画されていたのだ。で、今回やっとRPG版が発売されたわけ。

再び、ラビィ、ラミィ、エルザ、ポニー、ルフィ、キャティ、パティの７人の美少女に会えるのだ。前作とはまた違った形で彼女たちの冒険を楽しめるわけだから、ファンにはたまらないはずだよね。

物語は、この７人が惑星カオスの軌道上で、敵パラノイド軍から攻撃を受け、スターリーフ号より小型救命艇ブロッサムで脱出するところから始まるのだ。

ブロッサムはカオスに着陸し、７人は艇内に備えてあったわずかな武器を装備し、パーティーを組み、戦闘に出撃する。カオスには凶暴な原生動物やパラノイド軍の基地など、さまざまな罠が待ちうけているのだ。それらを倒し、あるいはうまく逃げ回り、後続部隊の到着を待たなければならない。

しかし、生死をかけた戦いをいくつも経験し、仲間を失い、いろいろな情報が集まるにつれ、彼女たちは、作戦の背後にある大きな計画に気づくのだ。

ま、それ以上のことは、実際にゲームを楽しみながら自分で知ってもらおう。アニメを見たり前作をプレイした経験があれば、ある程度予想はつくでしょ。まったくストーリーを知らない人も、意外な展開にびっくりしてしまうはず。

心ゆくまで壮大なガルフォースの世界を堪能してください。

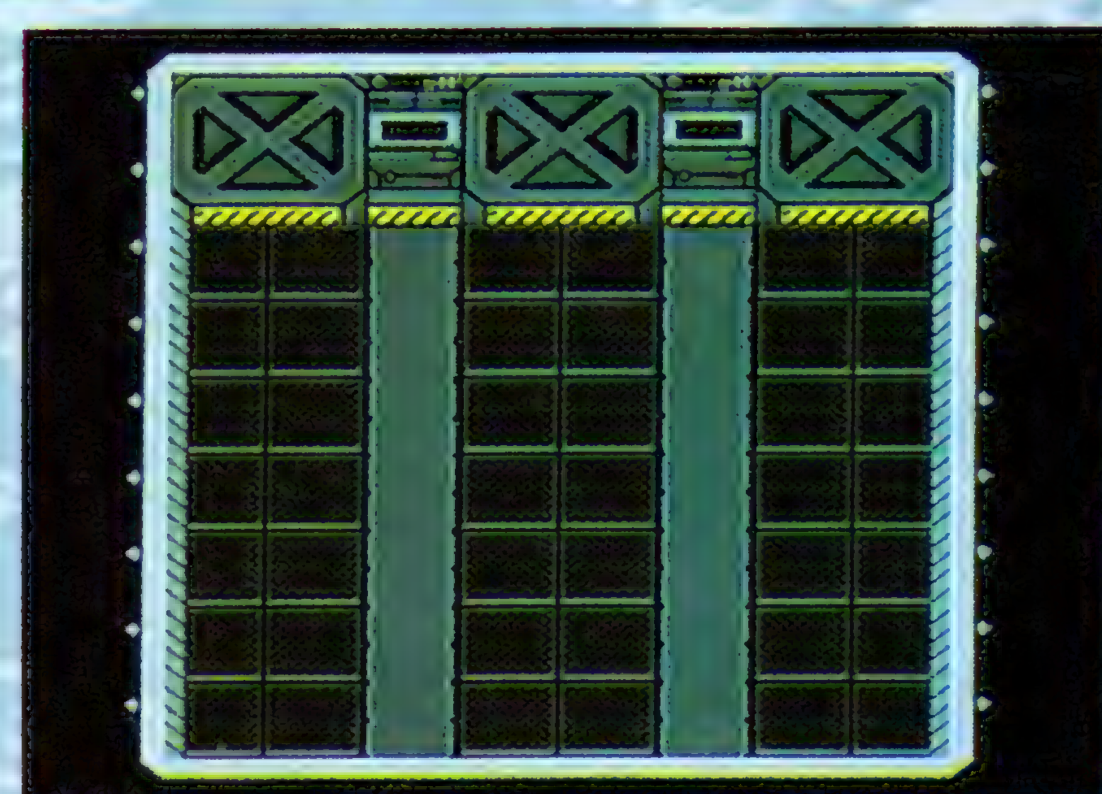
惑星カオスの謎をとけ



☗惑星カオス上を歩き回り、敵パラノイド軍や、原生動物の攻撃を撃退する。女の子なのに大変なのだ。



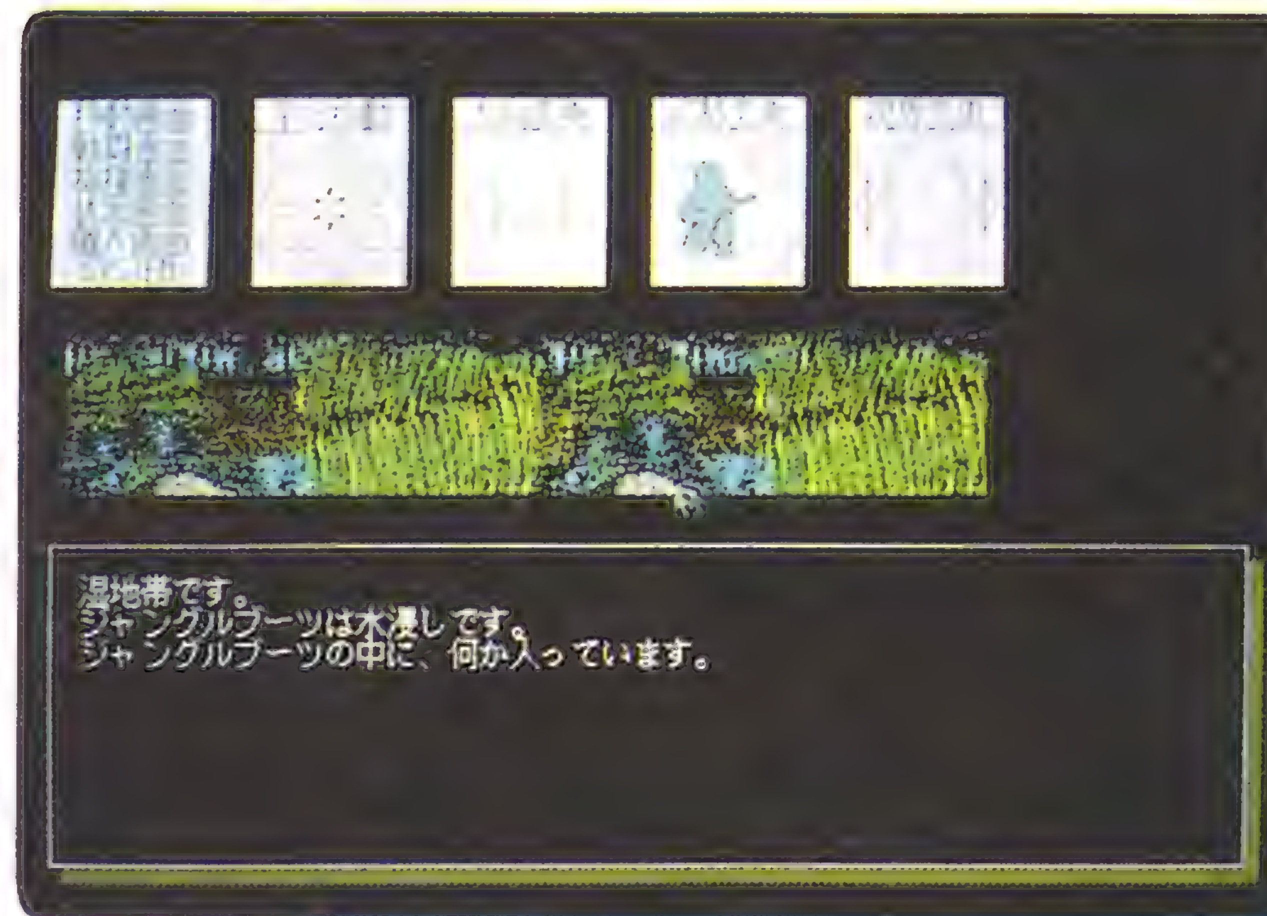
☗惑星上には山あり谷あり海あり島ありで、マップは目もくらむほど広い。心してかからないといけないぞ。



☗プレイヤーが行動につまると、現在のレベルにあわせて、キャラクターがいろいろアドバイスしてくれるのだ。

ベトナム1968

お待ちどうさまでした、スキャップトラストの『ベトナム1968』、いよいよ登場。20年前のベトナム戦争の現実を、これでもかこれでもかってくらい徹底的に再現した戦争シミュレーション。銃、戦闘、火器、時代背景など、いろんなことに詳しければ詳しいほどのめりこめる超リアルなゲームなのだ。



シミュレーション
■スキャップトラスト
■PC-9801
9800円(3.5D、5D)
■発売中

『ベトナム1968』は、分隊規模の戦闘を扱ったウォー・シミュレーションゲーム。舞台はもちろん、うっそうとしたベトナムのジャングル地帯。1968年という、政治的にも軍事的にも、アメリカの敗北が決定的になったこの年を背景に、アメリカ陸軍B中隊第2小隊、通称ブラボー2の兵士たちと、南ベトナム民族解放戦線および北ベトナム正規軍との激しい戦いを描いたゲームなのだ。

プレイヤーはブラボー2の新人軍曹となって、上官であるコンピュータから受けた作戦を遂行しなければならない。

しかし、設定こそ似ているものの、この戦争はテレビ『コンバット』とはだいぶ違うみたいだ。

兵士たちはこの戦争にすっかり嫌気がさしており、士気は最低。アメリカ軍は都市と陣地を維持するのが精いっぱいで、戦争はあきらかに負けている。そのうえ、ジャングルと熱帯の気候そのものが敵兵以上に手ごわい相手なのだ。

ゲームは、そうした過酷でやりきれない現実を、とことん忠実にシミュレートしている。だから、事実がそうであったように、このゲームの目的は、作戦を成功させることでも、敵を皆殺しにすることでもない。その日その日を生き残り、基地に、最終的には祖国に帰ることなのだ。

ウォー・シミュレーションというよりは、サバイバルゲームなのである。

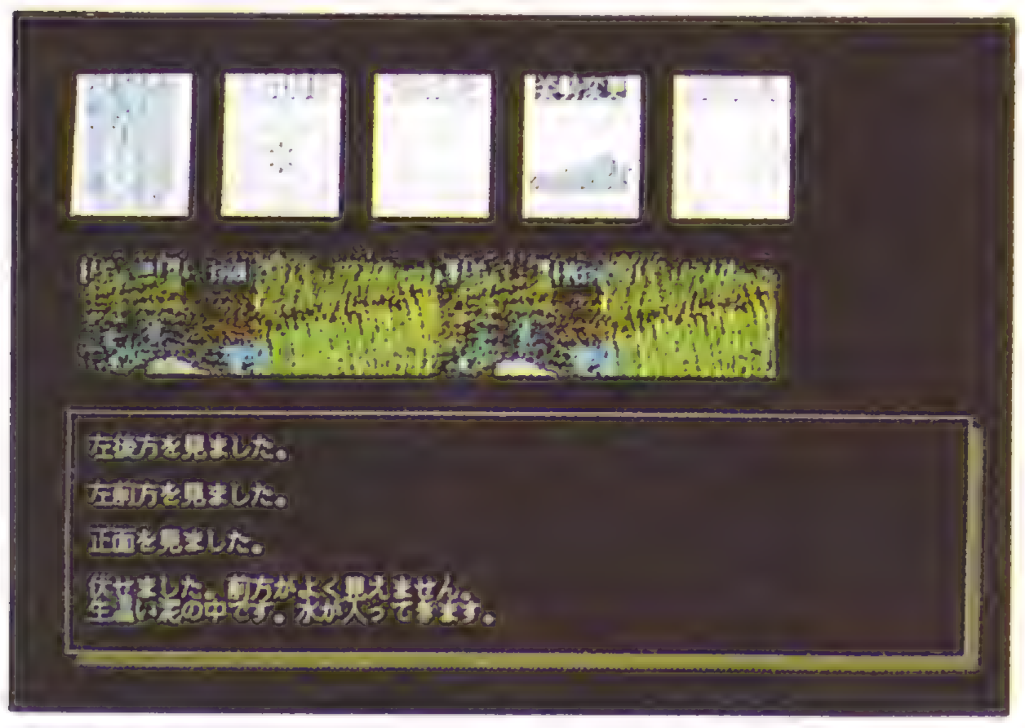
まず、プレイヤーは与えられた命令に従い、8人から16人で分隊を編成する。兵士はそれぞれ個性的で、破壊工作のプロもいるし、やる気のないやつもいる。

それをまとめるだけでもひと苦労なのに、他の分隊の古参軍曹にいやがらせを受け、ベテランを引き抜かれ新兵を押しつけられたりする。何もできない新兵は、足手まとい以外のなにものでもない。味方といえどこの有様。頼れるのは自分だけなのだ。

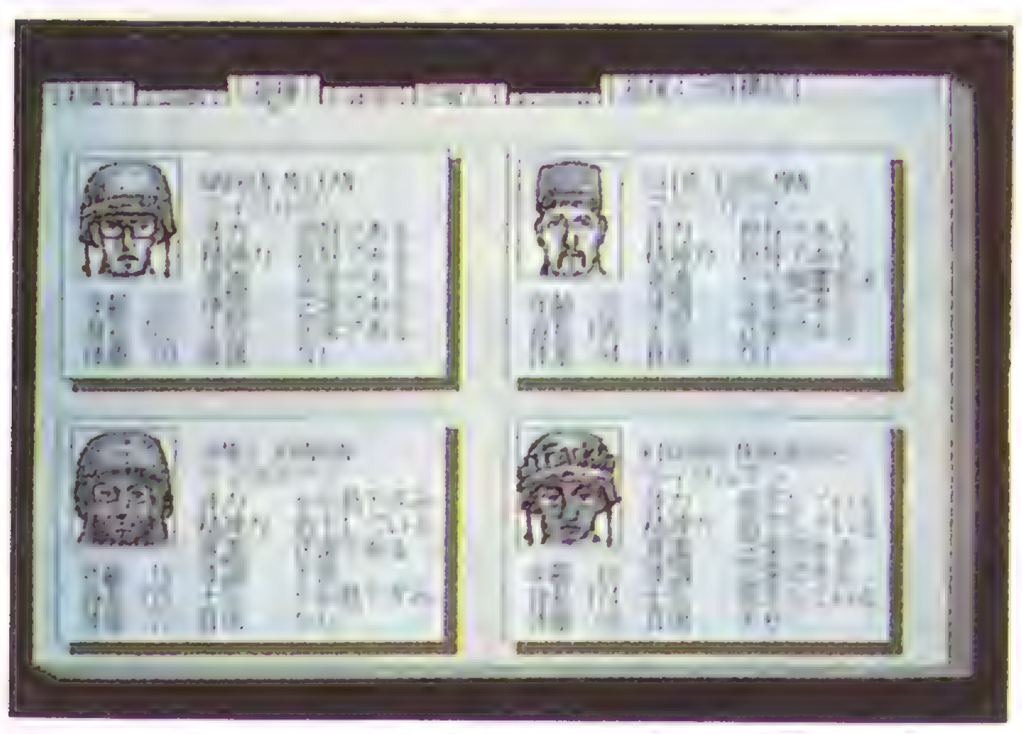
そして、ひとたびジャングルに入れば、そこは敵地。ブービートラップ、不意打ち、地雷、落とし穴など、ありとあらゆる攻撃が待ちかまえている。

作戦などそっちのけでひたすら生き残りをはかるのもよし、犠牲をかえりみず、作戦成功に命を賭けるのもかまわない。ようは、生き残ることなのだ。

しだいに、まるで本当の戦争をしているような気分になってくる。これは、お好きな人にはきっとたまらない凝りに凝ったゲームなのだ。でも、やっぱり戦争はゲームの中だけでいいみたい。

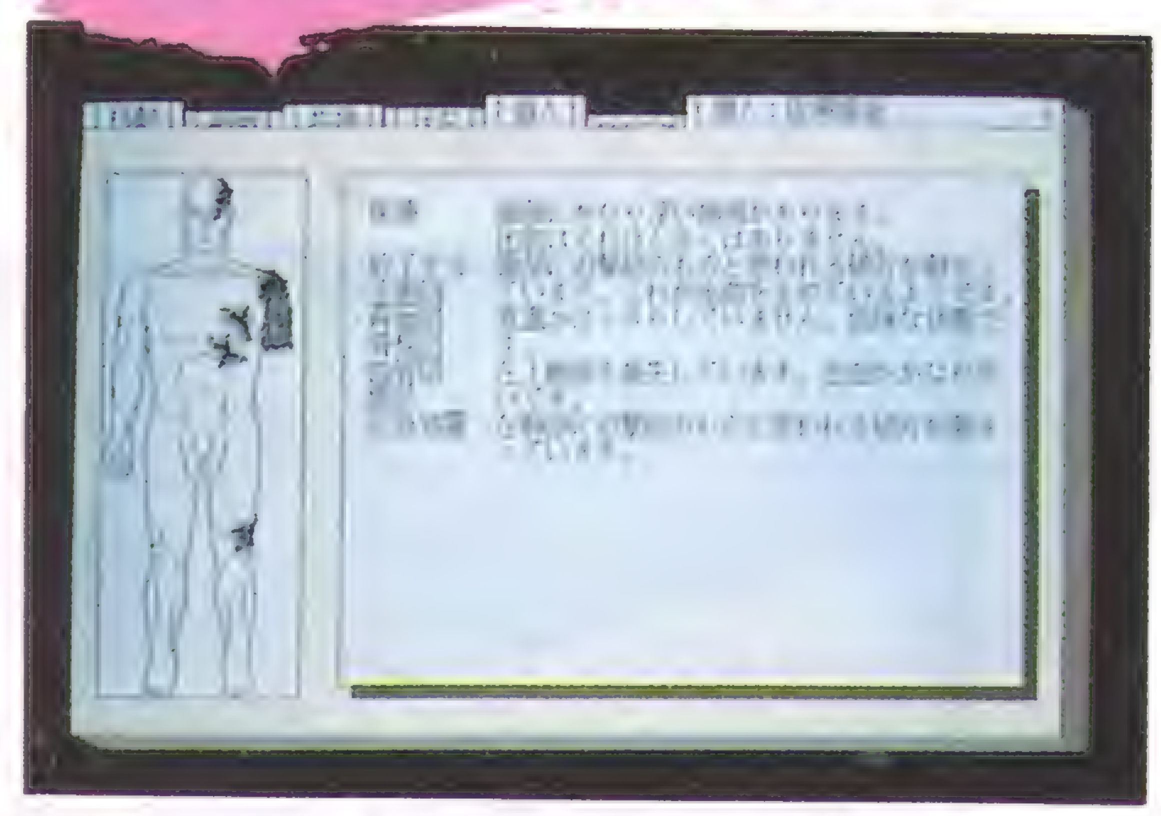


☗戦闘場面。立ったとき、しゃがんだとき、伏せたときと、それぞれ見える範囲が違っているのだ



☗ブラボー2の隊員。ベテランから新兵まで、個性の強いやつらばかり。まとめるに苦労するはずだ。

負傷兵だ!



☗医療モードの画面。作戦中、部下が負傷すると、この医療モードで応急手当てをする。この写真の兵士は、迫撃砲にやられ、左手を失い、体中に裂傷をおっている。なんというか、もう助からないんじゃないかって気がするくらい重傷だ。

「弾をこめる」と簡単にいうけど……



☗それでは、"弾こめ講座"を始めよう。銃はレミントンのショットガン。銃身の下の弾倉に7発のショットシェル(弾丸)がつめられる。ここまでは簡単だね。



☗弾倉がいっぱいになったら、ガチャッと1回、ポンピングをする。すると弾丸が1発だけ薬室に送られるので、弾倉に1発分の空きができるのだ。



☗そこであらためて、もう1発弾丸をこめる。これで装塡完了。うーん、かつてこんなに複雑なオペレーションが可能なゲームがあったろうか？ 感心しちゃう。

野球道

野球監督の生活を忠実にシミュレート。プレイヤーが監督となって実際に指揮をとる、本格的野球シミュレーションゲーム『野球道』が発売された。はたしてキミは、見事チームを優勝に導くことができるだろうか？　超リアルなグラフィックを交えながら、今回はゲームの流れを紹介していこう。



シミュレーション
■ブラザー工業
■PC-8801SR、PC-88VA2
7500円(5D:タケルでのみ販売)
■12月中旬発売予定

男子たるもの、一度はやってみたいプロ野球の監督。実際のゲームを観戦しながら〝俺が監督だったら……〟なんてじれったく思ってる諸君も多いはず。そんなキミの夢がかなう、超リアルな野球シミュレーションゲームが誕生した。その名も『野球道』。キミはプロ野球のチームの監督となり、日本一を目指すのだ。が、決してハンパな野球ゲームじゃないぞ。監督にとって、優勝を目指す１シーズンはとてつもなくシビア。心身ともに監督になりきらなければ、優勝の美酒は味わえない。今回はこのゲームの輪郭を紹介しよう。

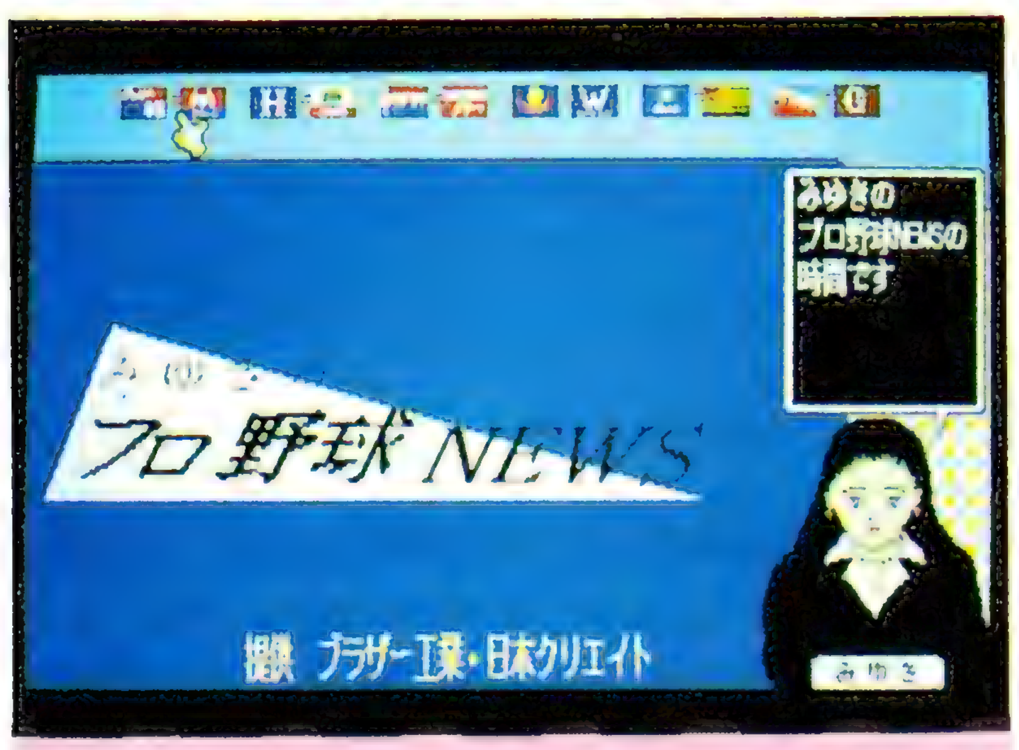
ごきげんなアニメーションで始まるオープニングの後は、さっそく自分の好きなチームの監督に就任しよう。まずはキャンプでチームの弱点を補強して、来たる開幕戦に備えよう。

シーズンが始まると、いよいよキミの腕の見せどころ。試合のかけ引きはもちろん、試合以外にも新聞記者とのつきあいや体調維持、ゲームのオーダー作り、監督賞の授与など、監督の毎日は大変だ。このような苦労を重ねた末に優勝できれば、翌年も同じチームでプレイ可能。そうなったら、オフに行なわれるトレードとドラフトで、さらなる補強を行なう。だが、ドラフトで、有望選手に指名が集中するのは当然のこと。クジ運も監督の能力のひとつだ。

監督任期は最長５年。５連覇なんて男の夢もキミ次第。ただし、成績によっては、途中解任の悲しい運命が待っている。

グラフィック画面は超リアル。細部にわたり現実に忠実なシミュレーションゲームなのだ。野球シーズンも終わったこれからは、自分の采配ぶりを試しながら、来年のペナントレースを占ってみるのも一興だね。

みゆきちゃん



⬆ゲームが終わると登場。その日のすべての試合結果と、打者、投手ベスト30を伝えてくれる。

シーズンオフはこーんなこともしなきゃいけない

トレード



⬆選手データの中には年棒も含まれる。相手チームの要望もよく考慮して慎重に。

ドラフト



⬆クジに外れて希望しない選手が当たっても、鍛え方次第では大物になるかもね。

キャンプ



⬆キャンプ地は国内、海外合わせて５カ所。自分のチームに合った場所を選ぼう。

監督は毎日、超多忙ご苦労さまですね



➡先発メンバーを決めるのはワクワクしちゃうね。独断と偏見で自由に選べる。



⬅試合中のコマンドは10種以上。一球入魂、祈るなど、ユニークな必殺コマンドもあるぞ。



⬆監督の１日は、その日の予定を決めることから始まる。頑張ってね。

※画面写真は開発中のものです。

アルビオン

白亜の騎士伝説

大阪に新星ソフトハウス、カオス誕生。シニアクラスのユーザーを満足させるソフトを目指す、というカオスのデビュー作は、SFファンタジーロールプレイング『アルビオン』だ。3D迷路というオーソドックスな手法で、SFとファンタジーの交錯する世界を表現した、なかなか異色のRPGなのだ。



ロールプレイング
■カオス
■PC-8801(3.5D、5D)
8800円
■2月上旬発売予定



➡オープニング画面なのだ。

『アルビオン』は、コンピュータをテーマにしながら、その世界設定にファンタジーの要素を採り入れた、SFファンタジーロールプレイングだ。まずはストーリーを紹介しよう。

ここはゴアンワールド。科学技術が高度な発達を遂げた文明社会は、世界的な戦争〝最後の戦い〟を引き起こし、それまでのテクノロジーの多くを失った。

それから100年後、かろうじて残ったテクノロジーの管理をいくつかのコンピュータの頭脳に任せ、人々は平和な時を過ごしていた。現在では、コンピュータは神官を通じてテクノロジーを授けてくれる〝神〟と見なされていた。

ところが、平和維持のため停止させていた破壊の神ケルヌンノス（コンピュータの戦闘プログラム）が、ある神官の手で再動させられてしまったのである。

主人公は主神テウタテス（コンピュータシステムの中核プログラム）に見いだされた若者。７つの冒険の旅を通してこの世界の秘密や神々の目的などの知識を身につけ、世界の破滅を企てる神官や破壊の神と戦うのだ。

ゲームは3D迷路の形式で、戦闘時はコマンド選択式。サイキックポイントで超能力も使えるぞ。パーティー式ではないが従者(ペット)を連れて歩くことができるんだ。そして主人公の行動を阻止しようとする敵(ライバル)は、主人公と同じように成長していく。

SFも好きだけど、ファンタジーも好きという欲張りさんにオススメのRPGだ。



⬆アイテムも、ホラ、こんなにたくさんあるぞ。整理されたウインドーが美しい画面なのだ。

ダンジョン



⬅⬆ダンジョンの入り口と内部。地上も地下も３Ｄ迷路になっているのだ。

モンスター



⬆➡このモンスターたちは、最後の戦いで使われた生物兵器の一種であるらしい。

ペットになって



➡このゲームでは人や動物などを従者にすることを「ペットにする」という。シナリオ上重要なペットもいるらしいぞ。

ケンペレン チェス



⬅やっとの思いで勝利をつかんだ！ 果たして君はこの画面を見ることができるか？　相手はかなり強いぞ。



⬆おなじみのRPGキャラが、チェスの世界で戦う。



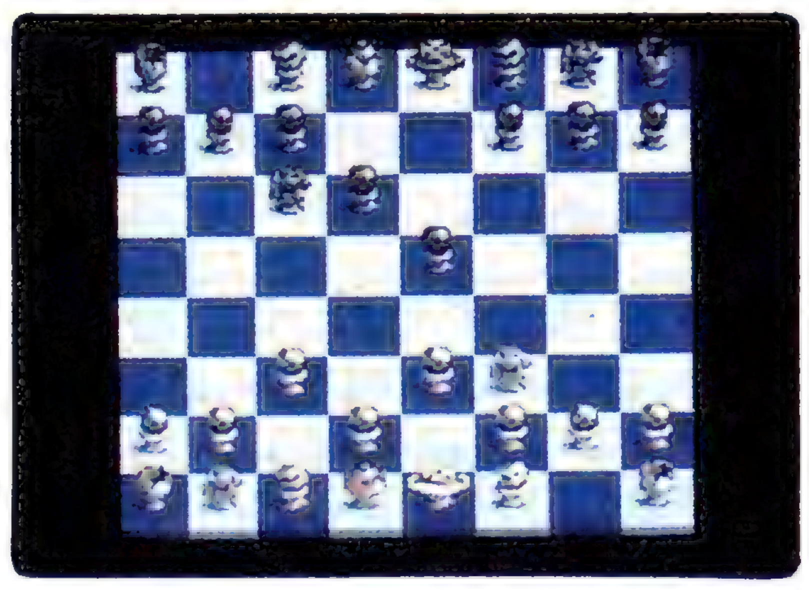
⬆こちらはバトルモード。戦車や飛行機で対決だ。

将棋や囲碁のソフトは、結構いろいろな機種のものが出回っているけど、チェスは意外と作られていない。ルールは将棋とほとんど同じで、打ち込みや成りなどの面倒なルールがない分、将棋よりも強いソフトが、楽に作れると思うんだけどね。実際、チェスの本場アメリカでは、人間のチェス名人を倒してしまうようなソフトが作られている。日本でも、もっとチェスソフトが作られていいと思うのだ。

で、この『ケンペレン チェス』。ケンペレンというのは、歴史上、最初にチェスをする機械を開発した人の名前。元祖チェスマシン製作者の名前を使っているわけだ。

ルールは、普通のチェスとまったく同じ。でも、それだけじゃおもしろくないので、コマの形が3種類用意されている。ノーマルモードでは普通の形、バトルモードでは戦車や戦闘機の形、ファンタジーモードでは騎士やゴースト、ドラゴンの形のコマを使う。これらの中から好きなモードを選び、普通とは違った雰囲気のチェスをプレイすることができるのだ。

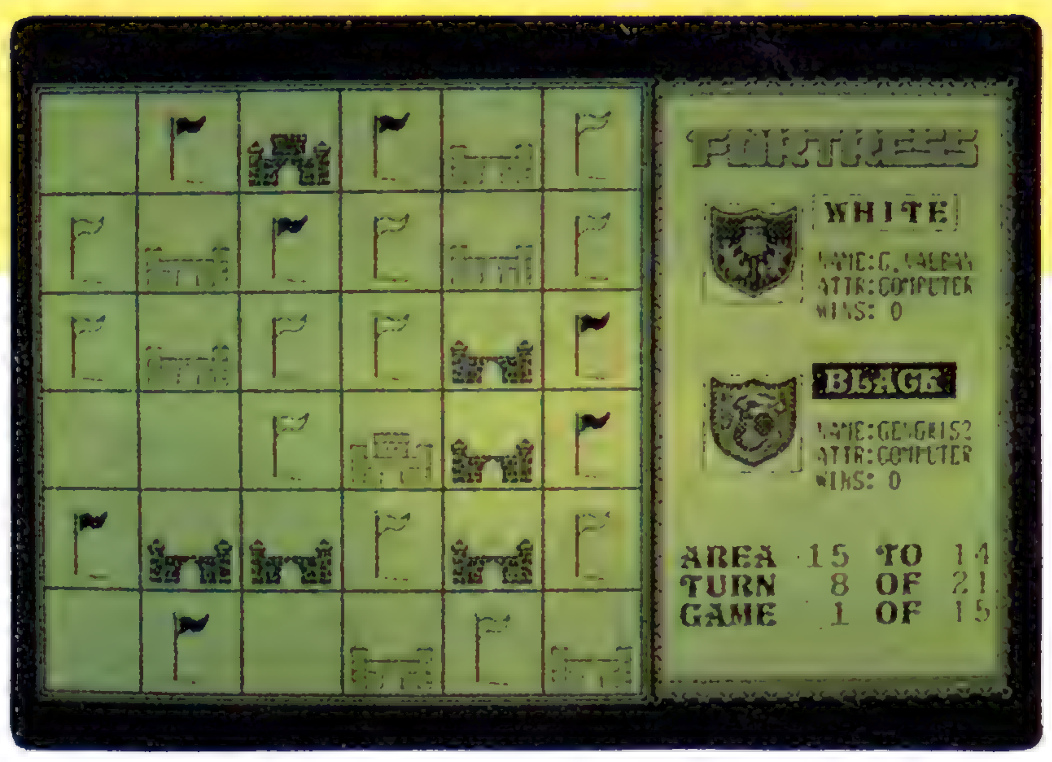
勝負の再現や盤面の反転、次の手のヒントなど、拡張機能も充実している。じっくりチェスを楽しみたい人にうってつけのソフトだ。



⬅ちゃんと、普通のチェスもできるので、安心してね。

テーブルゲーム
■ポニーキャニオン
■MSX2
5500円(C)
■発売中

フォートレス



⬆こういう感じで、ゲームは進められていくのだ。



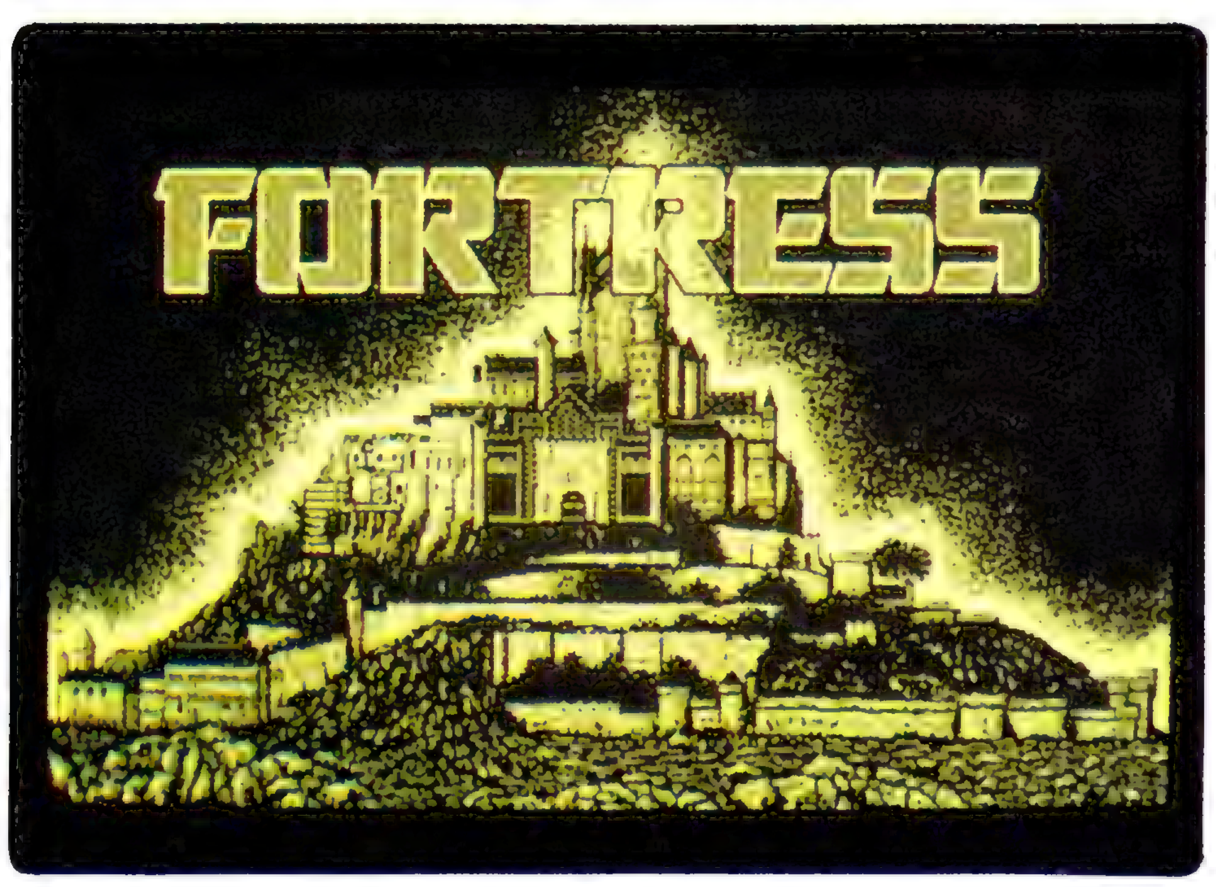
⬆試合が終わると、最終結果も表示してくれる。

この『フォートレス』は、シミュレーションゲームで有名なアメリカのSSI社（といっても、最近はD&DなどのRPGも出してるけどね）のゲームを移植したものだ。SSIのゲームで、しかも題名が〝城塞〟なんだから、中世を舞台にしたウォーシミュレーションかな、なんて思う人もいるかも。ところがこれ、割と単純なルールの、いわば陣取りゲームなのだ。

ふたりの領主が領地を取り合う、という設定で、チェス盤のような、6×6マスのボード上に城を築いていく。城を築いたマスとその上下左右の4マスが自分の領地となり、自分と相手は交互にプレイする。相手はコンピュータが務めてくれるが、もちろん人間でもOK。

城の戦力は3段階アップすることができるが、自分より強力な城にまわりを囲まれると、その城は壊されてしまうのだ。こうやって、敵の城を壊したり領地を奪ったりしながら、指定ターン終了後に領地を多く持っていたプレイヤーが勝ちとなる。

とまあこんな感じで、ルールはいたって簡単。でもそれだけに、やればやるほど夢中になってしまうわけ。気がついたときにはもうやめられない、なんてことにもなりかねないゲームですぞ。



⬆迫力のタイトル画面。この色使いがとてもシブいよね。

⬇ひと試合ごとに結果が細かく記憶される。



テーブルゲーム
■ビクター音楽産業
■PC-9801
7800円(3.5D、5D)
■2月1日発売予定

NEW SOFT 発売日スケジュール表

12月発売のソフト

16日	○めぞん一刻 完結篇スペシャル＜マイクロキャビン＞	X68000：9800円
16日	○ウィザードリィ4＜アスキー＞	PC-8801SR：9800円 PC-9801：9800円 X1t：9800円
16日	○ザ・キング・オブ・シカゴ＜ポーステック＞	X68000：12800円
16日	○マイト・アンド・マジック・ブックⅡ＜スタークラフト＞	PC-8801SR：9800円
16日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派2＜ゲームアーツ＞	PC-9801：7800円
16日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派3 望牌さすらい雀士編＜ゲームアーツ＞	PC-8801：6800円
16日	○ヴェイグス＜ゲームアーツ＞	PC-8801SR：7800円
16日	○エグザイルⅡ＜日本テレネット＞	PC-8801SR：8800円
16日	○デス・ブリンガー＜日本テレネット＞	PC-9801：9800円
17日	○サイオブレード＜T&Eソフト＞	X1t：8800円 MSX2：8800円
17日	○ライトニングバッカス＜日本コンピュータシステム＞	PC-8801SR：7800円
20日	○アドヴァンスト ファンタジアン＜クリスタルソフト＞	PC-8801SR：7800円
21日	○ウルティマⅠ＜ポニー キャニオン＞	PC-8801SR：6800円 PC-88VA：6800円 PC-9801：6800円
21日	○ウルティマⅣ＜ポニー キャニオン＞	PC-88VA：9800円 X68000：9800円
21日	○ケンペレン チェス＜ポニー キャニオン＞	MSX2(ROM)：5500円
21日	○居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀＜ポニー キャニオン＞	MSX2(ROM)：5800円
23日	○オールド・ヴィレッジ・ストーリー＜エニックス＞	PC-8801SR：8200円 PC-9801：8200円
23日	○スナッチャー＜コナミ＞	MSX2：9800円
23日	○ゼビウス・ファードラウト伝説＜ナムコ＞	MSX2(ROM)：6800円
23日	○ソーサリアン追加シナリオVol.3 ピラミッド・ソーサリアン＜日本ファルコム＞	PC-8801SR：3800円 PC-88VA：3800円 PC-9801：3800円 X1t：3800円
23日	○バーニングポイント＜エニックス＞	PC-8801SR：8600円
23日	○エグザイルⅡ＜日本テレネット＞	PC-9801：8800円 MSX2：8800円
23日	○バランス・オブ・パワー＜アスキー＞	MSX2：12800円
28日	○ウルティマⅠ＜ポニー キャニオン＞	X1t：6800円
中旬	○アメリカン・サクセス＜ウインキーソフト＞	FM77AV：6800円
中旬	○ガルフォース 怒濤のカオス＜スキャップトラスト＞	X68000：7800円
中旬	○サラリーマン出世太閤記＜チャンピオンソフト＞	PC-9801：9800円
中旬	○極道陣取り＜マイクロネット＞	MSX(D)：6800円
中旬	○殺しのドレス2＜フェアリーテール＞	PC-9801：6800円
中旬	○新九玉伝＜テクノソフト＞	PC-9801：8800円 X1t：8800円 MSX2(D)：7800円
中旬	○神の都市(仮題)＜スタジオパンサー＞	PC-8801SR：価格未定 PC-9801：価格未定
中旬	○野球道＜ブラザー工業＞	PC-8801SR：7500円
下旬	○HOPPER＜チャンピオンソフト＞	MSX2：4800円
下旬	○SUPER大戦略98＜システムソフト＞	PC-9801：8800円
下旬	○What's Michael＜マイクロキャビン＞	PC-8801SR：7800円 PC-9801：7800円
下旬	○やじうまペナントレース＜ビクター音楽産業＞	PC-9801：7800円
下旬	○アメリカン・サクセス＜ウインキーソフト＞	MSX2：6800円
下旬	○ザ・キング・オブ・シカゴ＜ポーステック＞	PC-9801：12800円
下旬	○ソフトでハードな物語2＜システムサコム＞	X68000：7800円(予価)
下旬	○ティル・ナ・ノーグⅡ＜システムソフト＞	PC-9801：9800円
下旬	○トリトーン2＜ザイン・ソフト＞	MSX2：9800円
下旬	○ファースト・クィーン＜呉ソフトウェア工房＞	PC-9801：8800円
下旬	○プロヴィデンス＜システムサコム＞	PC-8801SR：7800円
下旬	○ボスコニアン＜電波新聞社＞	X68000：価格未定
下旬	○マイト・アンド・マジック・ブックⅡ＜スタークラフト＞	PC-88VA：9800円
下旬	○マスターオブモンスターズ＜システムソフト＞	MSX2(D)：6800円
下旬	○ミッド・ガルツ＜ウルフチーム＞	PC-9801：9800円
下旬	○ヴァルナ＜システムサコム＞	PC-8801SR：7800円
下旬	○怨霊戦記＜ソフトスタジオWING＞	PC-9801：価格未定 MSX2：価格未定
下旬	○殺人は手紙に乗って＜ツインソフト＞	PC-8801SR：7800円 PC-9801：価格未定(タケル販売のみ) X1t：7800円 FM77AV：7800円
下旬	○死霊戦線2＜ビクター音楽産業＞	MSX2：7800円
下旬	○時空の花嫁＜工画堂スタジオ＞	PC-8801SR：7800円
下旬	○水滸伝＜光栄＞	PC-8801SR：9800円、12300円(CD付き)
未定	○MUSICエディター音知くん＜ウインキーソフト＞	MSX2：4800円(タケル販売のみ)
未定	○SUPER大戦略＜マイクロキャビン＞	MSX(ROM)：8800円
未定	○V/STOL FIGHTER＜アスキー＞	MSX2：価格未定
未定	○スタークルーザー＜アルシス ソフトウェア＞	X68000：価格未定
未定	○ディガンの魔石＜アーテック＞	PC-8801SR：価格未定
未定	○ベトナム1968＜スキャップトラスト＞	PC-9801：価格未定
未定	○家庭の整理箱＜プロダーバンドジャパン＞	PC-9801：9800円
未定	○首斬り館＜ビッツー＞	PC-9801：8800円
未定	○太平洋の嵐＜GAM＞	X68000：14800円

1月発売のソフト

1日	○今夜も朝までパワフルまあじゃん2＜デービーソフト＞	X68000：7800円
11日	○ウルティマⅠ＜ポニー キャニオン＞	MSX2(D)：6800円
上旬	○水龍士・Ⅱ 海神の光琴＜しゃんばら＞	PC-8801：7800円
中旬	○ゴーファーの野望・エピソードⅡ＜コナミ＞	MSX：価格未定
中旬	○トリトーン2＜ザイン・ソフト＞	PC-9801：9800円
中旬	○パイレーツ＜マイクロプローズジャパン＞	PC-9801：価格未定
下旬	○クルージュ＜ザイン・ソフト＞	X68000：8800円
下旬	○コナミ・ゲームコレクションVol.3＜コナミ＞	MSX2：4800円
下旬	○トリトーン2＜ザイン・ソフト＞	X1t：9800円 X68000：9800円
下旬	○死霊戦線2＜ビクター音楽産業＞	PC-8801SR：価格未定
未定	○PLAYBALL2＜ソニー＞	MSX2：6800円
未定	○SUPER大戦略68K＜システムソフト＞	X68000：8800円
未定	○シーナリーディスク西ヨーロッパ＜サブロジック＞	PC-9801：価格未定 AX：価格未定
未定	○ジェット＜サブロジック＞	PC-9801：価格未定 AX：価格未定
未定	○フライトシミュレーター・ウイズ・トービドーアタック＜サブロジック＞	PC-8801SR：価格未定
未定	○マイト・アンド・マジック・ブックⅡ＜スタークラフト＞	X1、X1t：9800円 FM77AV：9800円
未定	○ミッド・ガルツ 前、後編＜ウルフチーム＞	PC-8801SR：各7800円
未定	○メンバーシップゴルフ＜ソニー＞	MSX2：6800円
未定	○殺しのドレス2＜フェアリーテール＞	PC-8801SR：6800円
未定	○首斬り館＜ビッツー＞	PC-8801SR：8800円 MSX2(D)：8800円

2月発売のソフト

1日	○FORTRESS＜ビクター音楽産業＞	PC-9801：7800円
1日	○バブルガム・クライシス＜ビクター音楽産業＞	PC-8801SR：7800円
上旬	○アルビオン＜カオス＞	PC-9801：9800円
上旬	○三つ目がとおる＜ナツメ＞	MSX、MSX2(ROM)兼用：7800円
上旬	○魔浄理子＜ナツメ＞	PC-8801SR：8800円
下旬	○ザ・ゴルフ＜パック・イン・ビデオ＞	MSX2(ROM)：6800円(予価)
未定	○アークス＜ウルフチーム＞	X68000：価格未定
未定	○デス・ブリンガー＜日本テレネット＞	X68000：9800円

未定 ○マイト・アンド・マジック・ブックII
<スタークラフト>
X68000：9800円
MSX2：9800円

未定 ○ミッド・ガルツ <ウルフチーム>
PC-8801SR：12800円

未定 ○幽霊君<システムサコム>
MSX2(ROM)：6800円

3月発売のソフト

3日 ○ウルティマII <ポニー キャニオン>
PC-8801SR：7800円
PC-88VA：7800円
PC-9801：7800円
X1t：7800円
MSX2：7800円

11日 ○ライトニングバッカス<日本コンピュータシステム>
PC-9801：8200円

上旬 ○実践ビリヤード<パック・イン・ビデオ>
PC-9801：7800円(予価)

未定 ○ガンシップ<マイクロプローズジャパン>
PC-9801：価格未定

未定 ○サーク<マイクロキャビン>
PC-8801SR：価格未定
PC-9801：価格未定

未定 ○シーナリーディスクナンバー11<サブロジック>
PC-9801：価格未定

未定 ○シーナリーディスクナンバー9<サブロジック>
PC-9801：価格未定

未定 ○ミッド・ガルツ 前、後編<ウルフチーム>
MSX2：各8800円

未定 ○ミュージアム4(仮題)<ビクター音楽産業>
PC-9801：価格未定

未定 ○リーチ・フォー・ザ・スターズ<ホビージャパン>
PC-9801：価格未定

未定 ○ルパン三世 バビロンの黄金伝説<東宝>
PC-8801SR：価格未定

未定 ○雀豪2<ビクター音楽産業>
PC-9801：価格未定

未定 ○釣りキチ三平 釣り仙人編<ビクター音楽産業>
MSX2(D)：価格未定

未定 ○展望台<ビクター音楽産業>
PC-8801SR：7800円
PC-9801：7800円

未定 ○白夜物語・ウインチェスター家の末裔
<イーストキューブ>
X68000：9800円

未定 ○妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編
<ブレイングレイ>
PC-8801SR：6800円
PC-9801：6800円
X1：6800円
MSX2：6800円

4月発売のソフト

未定 ○ミッド・ガルツ <ウルフチーム>
X68000：価格未定

5月発売のソフト

未定 ○サイレントサービス<マイクロプローズジャパン>
機種未定：価格未定

未定 ○サンダーチョプター<サブロジック>
PC-9801：価格未定

発売日未定のソフト

○3Dゴルフ<T&Eソフト>
PC-9801：価格未定
X68000：価格未定

○AD&D<ポニー キャニオン>
機種未定：価格未定

○F-15ストライクイーグル<システムソフト>
PC-9801：7800円

○WINGS OF FURY<ブロダーバンドジャパン>
PC-9801：価格未定
X68000：価格未定

○ぎゅわんぶらあ自己中心派<ゲームアーツ>
FM-7、FM77：価格未定

○アークティック<アートディンク>
MSX2(D)：5800円

○アフターバーナー<電波新聞社>
X68000：価格未定

○アランティア<ビクター音楽産業>
PC-88VA：価格未定
X68000：価格未定

○アンジェラス<エニックス>
PC-9801：価格未定
MSX2：価格未定

○イースIII<日本ファルコム>
機種未定：価格未定

○ウォーインザサウスパシフィック<ホビージャパン>
PC-9801：9800円

○ウルティマV<ポニー キャニオン>
機種未定：価格未定

○エグザイルII <日本テレネット>
X1t：6800円

○ガルフォース 怒濤のカオス<スキャップトラスト>
PC-8801SR：7800円
MSX2：7800円

○ガンシップ<マイクロプローズジャパン>
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定

○キューティーハニー<ナツメ>
PC-8801SR：価格未定

○グランドマスター<ザイン・ソフト>
PC-9801：9800円

○サイオブレード<T&Eソフト>
PC-9801：8800円

○サンダーブレード<シャープ>
X68000：価格未定

○シャーロック・ホームズ<パック・イン・ビデオ>
MSX：価格未定

○シュヴァルツシルト<工画堂スタジオ>
PC-8801SR：12800円
MSX2(D)：9800円(予価)

○センターコート<ナムコ>
MSX2(ROM)：価格未定

○テストドライブ<ポニー キャニオン>
機種未定：価格未定

○ディガンの魔石<アーテック>
MSX2：価格未定

○ドーム<システムサコム>
MSX2：価格未定

○ハイドライド3<T&Eソフト>
PC-9801：7800円

○ハイパーニア<ハート電子産業>
PC-8801SR：8800円

○パイレーツ<マイクロプローズジャパン>
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定

○パックマニア<シャープ>
X68000：価格未定

○パックランド<ナムコ>
機種未定：価格未定

○ヒストリーオブエルスリード
<日本コンピュータシステム>
X68000：8400円

○ファミリースタジアム<ナムコ>
MSX2：価格未定

○ベトナム1968<スキャップトラスト>
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定

○モロック<ポニー キャニオン>
機種未定：価格未定

○ヤシャ外伝 I 円月心覚書<ウルフチーム>
PC-8801SR：価格未定

○リングマスター2<ホビージャパン>
PC-9801：7800円

○映画狂殺人事件<シンキングラビット>
PC-8801SR：7800円(予価)
PC-9801：7800円(予価)
X68000：7800円(予価)

○極道陣取り<マイクロネット>
PC-9801：6800円

○銀河英雄伝説<ボーステック>
PC-8801SR：価格未定
PC-9801：価格未定

○司政官<パンプキンヘッド>
PC-8801SR：価格未定
PC-9801：価格未定

○死体置場で夕食を<ハート電子>
PC-8801SR：価格未定
MSX2：価格未定

○雀豪2<ビクター音楽産業>
X68000：価格未定

○大海令<アートディンク>
X68000：価格未定

○天使たちの午後III<ジャスト>
PC-8801SR：8800円
PC-9801：8800円
MSX：8800円

○天地を喰らう<ウインキーソフト>
MSX2：価格未定

○魔浄理子<ナツメ>
PC-9801：価格未定

※この表は、各ソフトハウスの方々にご協力いただいて作成したものです。発売日、機種、メディア、価格などにつきましては、各ソフトハウスに確認の上、お求めください。なお、この情報は11月30日現在のものです。

CALENDAR 1988~1989

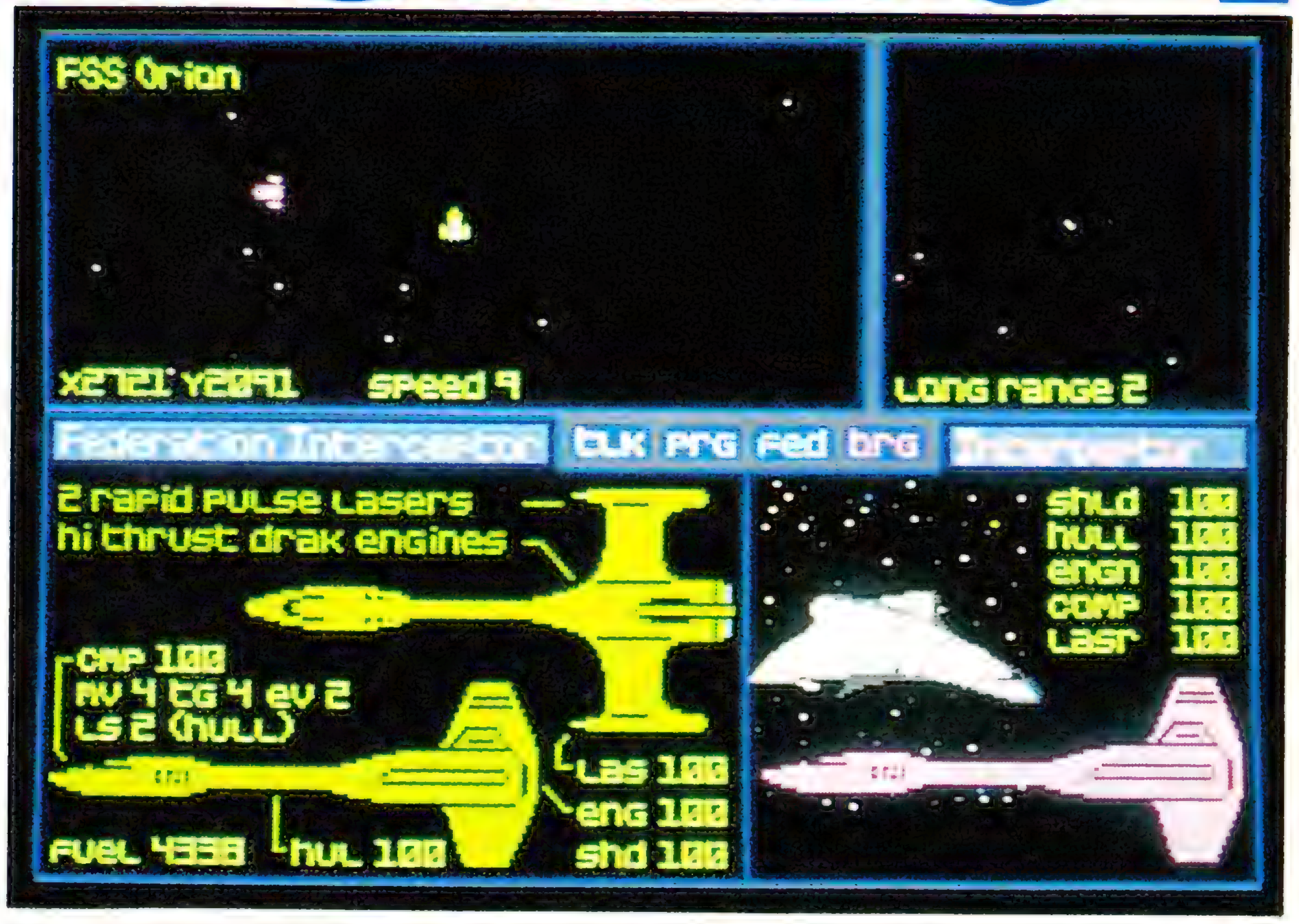
12/16～1/12

DEC	16	FRI	LOGiN 1、2合併号発売 ○めぞん一刻 完結篇スペシャル：X68000 ○ウィザードリィ4：PC-8801SR、PC-9801、X1t ○ザ・キング・オブ・シカゴ：X68000 ○マイト・アンド・マジック・ブックⅡ：PC-8801SR ○エグザイルⅡ：PC-8801SR デス・ブリンガー：PC-9801 ○ヴェイグス：PC-8801SR ○ぎゅわんぶらあ自己中心派2：PC-9801 ○ぎゅわんぶらあ自己中心派3 望郷さすらい雀士編：PC-8801
	17	SAT	○サイオブレード：X1t、MSX2 ○ライトニングバッカス：PC-8801SR
	18	SUN	
	19	MON	
	20	TUE	○アドヴァンスト ファンタジアン：PC-8801SR
	21	WED	○ウルティマⅠ：PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801 ○ウルティマⅣ：PC-88VA、X68000 ○ケンペレン チェス：MSX2 ○居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀：MSX2
	22	THU	
	23	FRI	ファミコン通信 1、2合併号発売 ○オールド・ヴィレッジ・ストーリー：PC-8801SR、PC-9801 ○スナッチャー：MSX2 ○ゼビウス・ファードラウト伝説：MSX2 ○ソーサリアン追加シナリオVol.3 ピラミッド・ソーサリアン：PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、X1t ○バーニングポイント：PC-8801SR ○エグザイルⅡ：PC-9801、MSX2 ○バランス・オブ・パワー：MSX2
	24	SAT	
	25	SUN	
	26	MON	
	27	TUE	
	28	WED	○ウルティマⅠ：X1t
	29	THU	
	30	FRI	
	31	SAT	
JAN	1	SUN	○今夜も朝までパワフルまあじゃん2：X68000
	2	MON	
	3	TUE	
	4	WED	
	5	THU	
	6	FRI	
	7	SAT	MSX FAN 2月号発売
	8	SUN	
	9	MON	
	10	TUE	
	11	WED	○ウルティマⅠ：MSX2(D)
	12	THU	

SENTINEL WORLDS I

FUTURE MAGIC

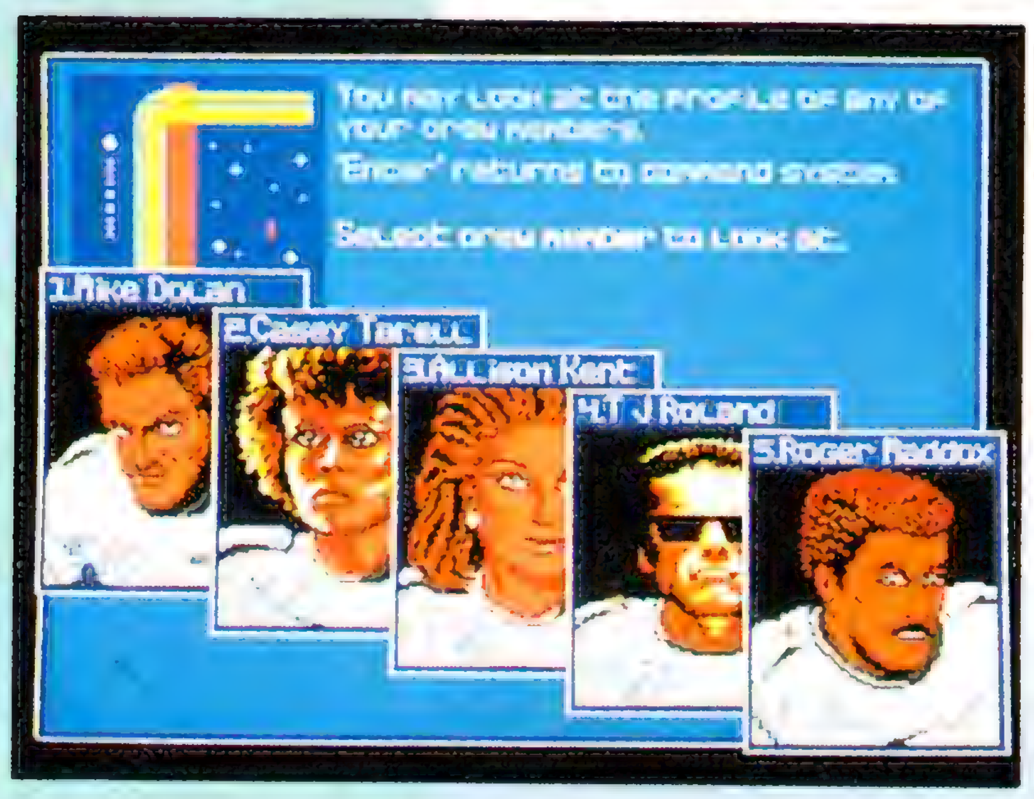
そんなに革新的なアイデアがあるわけじゃなく、規模が大きいわけでもない。でも、雰囲気のあるゲームシステムとか、カッコいい画面構成など、なぜか気になるソフトなのだ。



宇宙のシーン。画面左下が自機の姿、右下が捕捉した敵機の姿だ。宇宙には、敵のほかにも商業船が飛んでいる。これが海賊にやられないようにするのも、任務のうちだ。



各メンバーのプロフィール。画面中央右側に、キャラクターの持っている各種技能が表示されている。



5人のメンバー勢揃い。それぞれのイラストは、キャラクターを作るときに8種類の中から選べる。

「カルドア星系に、正体不明の宇宙海賊が出没し、民間船を襲撃している模様。連邦警備隊のメンバーは、ただちに調査を開始し、宇宙海賊の正体をつきとめよ」

ということで、警備隊のメンバーを率いてカルドア星系を調査し、宇宙海賊の正体を解明するのが、このゲームの目的。

ゲームをプレイしてまず最初に思うのは、絵がきれいだということ。画面写真を見てもらうとわかると思うけど、登場人物のイラストや、スクロールマップ中のキャラクターなどが、とても細かいところまで描かれている。人物やメカが、とてもカッコいい。SFをモチーフにしているだけに、カッコいいというのはとても重要なファクターなのだ。

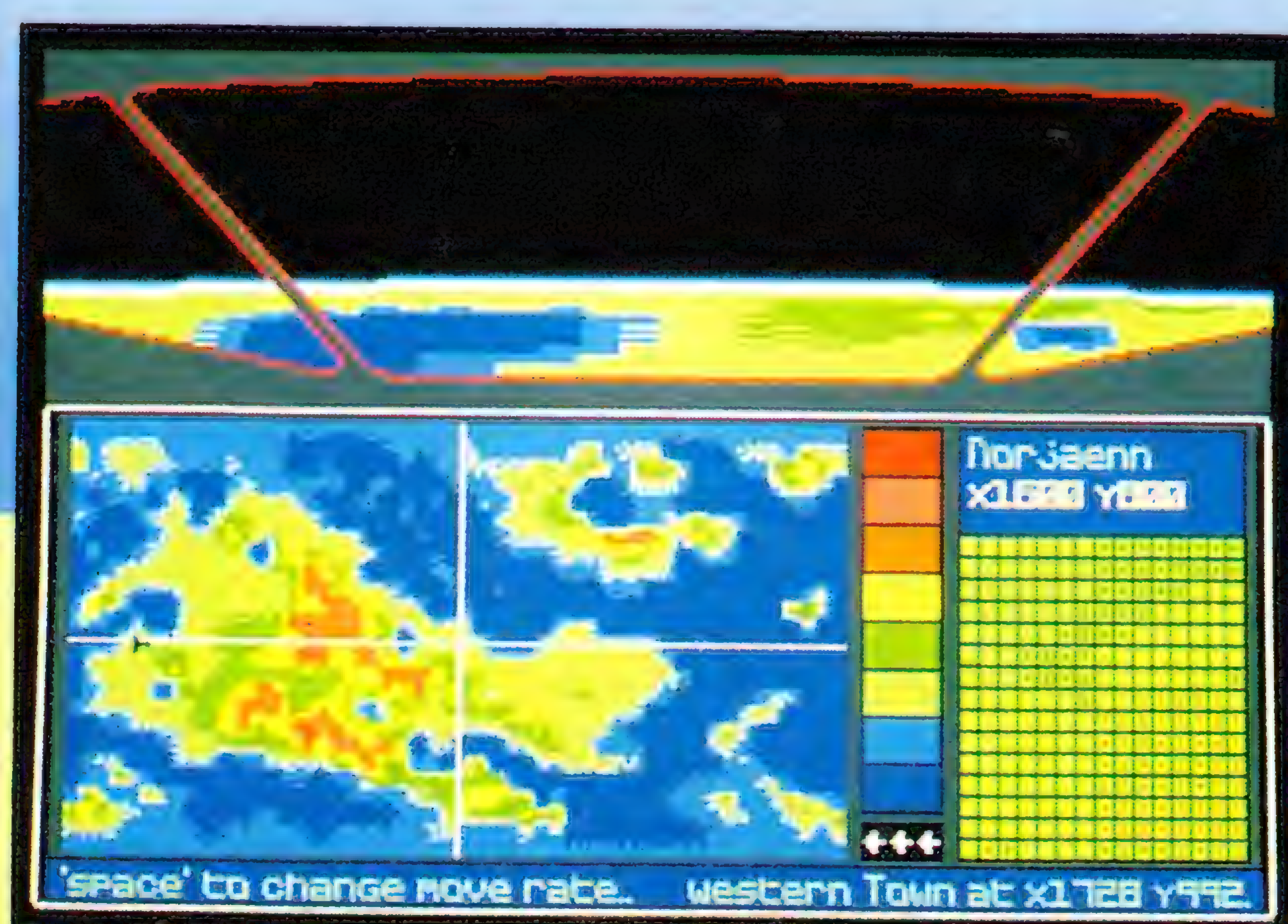
画面構成もカッコいい雰囲気作りに一役かっている。たとえば下の画面。画面上半分は、宇宙船の窓から見た惑星の姿。画面右下は、ちょっと広い範囲のマップで、左下は惑星の全体マップという具合。つまり、それぞれ異なる3つの視点から見た惑星像が、ひとつの画面上で動いている。一目瞭然で、とても機能的。機能的なものはカッコいいと思うのだ。

題材が未来宇宙なので、当然キャラクターの設定も、それらしいものになっている。まず、キャラクターの職業。これは、宇宙船のクルーということで、パイロット、エンジニア、ナビゲーター、プログラマー、メディカル(医者)の5種類になっている。

そして、キャラクターのパラメータ。体力や攻撃力などという一般的なもののほかに、メカの修理能力とか、レーダーの操作能力、得意とする武器の種類など、SFならではのものもあるのだ。

さて、5人のクルーが乗り込んでいるのは、小さいながらも高性能の宇宙艇。ハイパードライブ、パルスレーザー、そして大型コンピュータを搭載しているのだ。





惑星上の宇宙ステーションにいるところ。ここで宇宙船の修理や、燃料補給、新しいメンバーの追加などができる。
惑星の衛星軌道を宇宙船で周回しているところ。上空から地表の様子をジックリ観察して、着陸地点を決定するのだ。



➡惑星〝Norjaenn〞にある街。武器店や道具屋、酒場などがあり、多くの人が集まっている。それらの人と会話を交わし、宇宙海賊のことか、その他の情報を集めるのだ。



➡平原地帯。見渡す限り緑が続いている。ここにいる生物は、放牧された牛。平和なものだ。



➡雪原地帯。人の住んでる様子はまったくない。いるのはアシカばかり。オットセイかもしれない。

これに乗って宇宙を駆け巡り、宇宙海賊の船を攻撃するのだけど、その際、レーザーの照準とか、敵宇宙船の追尾などは、すべてコンピュータが面倒をみてくれる。こっちはただ敵を捕捉し、レーザーの発射ボタンを押しているだけでいいのだ。ある程度ダメージを与えると、敵はエンジンをやられて止まってしまう。その後は、ドッキングして敵船に乗り込むこともできるし、トドメをさすこともできる。戦略次第だ。

戦闘でダメージを受けた宇宙船は、宇宙ステーションで修理することができる。ほかにも燃料の補給とか、新メンバーの補充とか、いろいろなサービスを受けられる。いわば、宇宙における街みたいなものなのだ。

宇宙海賊の正体をつきとめるには、惑星に着陸し、情報収集することも必要だ。ゲームの舞台となっているカルドア星系では、着陸できる惑星が3つある。農業が主産業の〝Norjaenn〞、3つの巨大なタワーに人口のほとんどが集まっている〝Caldorre〞、地表を氷に覆いつくされた〝Ceyjavik〞だ。

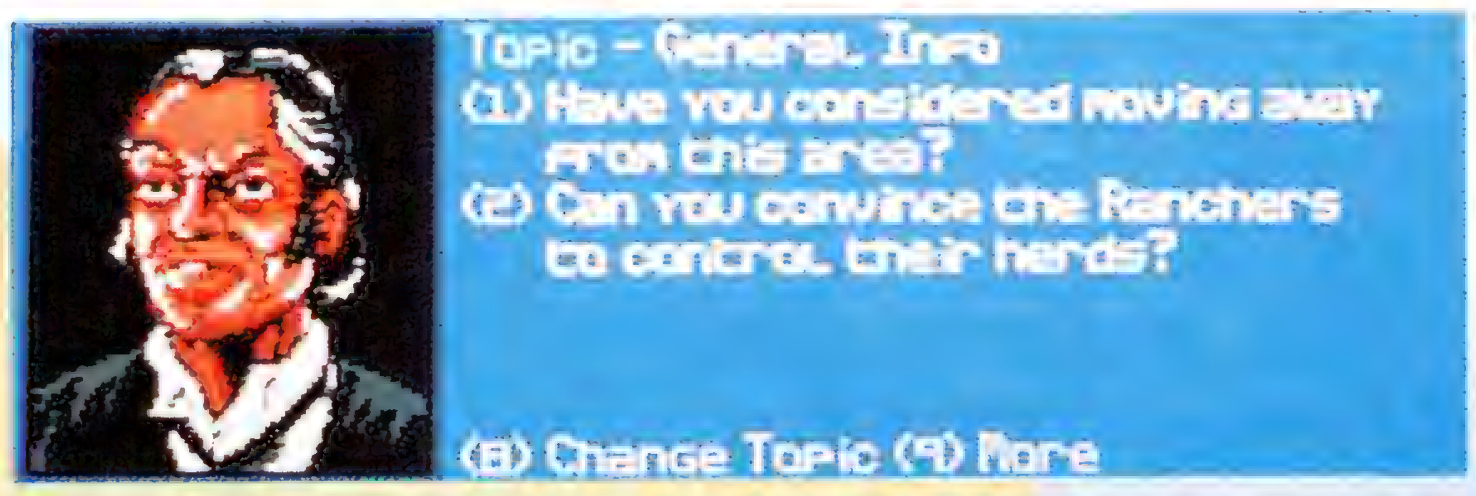
惑星の表面を移動するときは、全地形型装甲車ATVを使う。こいつで、森だろうが氷原だろうがガリガリ進むのだ。

Norjaennの街や、Caldorreのタワーには、いろんな店や酒場、居住区がある。これらには様々な人が集まっているので、情報集めにはうってつけだ。

これらの建物に入ると、画面は室内モードに変わる。室内の様子は、普通の3D表示にレーダーの画像をオーバーラップさせて表示される。これが映画『エイリアン2』に出てきたレーダーを思い出させて、カッコいいのだ。

ゲームが進むにつれて、エイリアンでいっぱいの洞窟などの存在が明らかになる。地上での戦闘は、レーダーに映っている敵の中から攻撃目標をカーソルで決めて、攻撃ボタンをバシバシ押すだけ。それも、プレイヤーが操作するのは、5人のメンバーのうち先頭の1人だけでいいのだ。簡単でよろしい。

宇宙、惑星、建物内と、それぞれ異なった画面システムを使うことによって、よりリアリティーのあるイメージを得ることができる。こんなふうにこのゲームでは、プレイヤーにカッコいいイメージを与えようという努力が各所でみられるのだ。ゲーム中、IBM-PCのビープ音だけで作られたBGMが流れて多少ウルサイのだけど、これだってプログラマーのがんばりが感じられて、好感が持てる。なんだか一所懸命なゲームなのだ。



➡農民との会話。提示されたふたつの会話例のうち、好きなほうを選ぶようになっている。



⬆室内モード。画面上部中央にあるのが、レーダーの画面で、まるいのが生物を表わしている。緑がプレイヤー、黄色がその他のメンバー、青が一般人、赤が敵となっている。

ロールプレイング
■Electronic Arts
■IBM-PC
49.95ドル

この仕事、どうも季節感がなくっていけない。クリスマス前に新年おめでとうなんて、誰が書けるかってんだ。とゆーわけで、桜の花が美しいってか。

戦略と美意識の知的調和が、革命的快感を喚起する!

テトリス

岡本太朗



パズルは、単純なほど面白い。単純であればあるほどのめり込む。『テトリス』は、そんな条件を満たす典型的なパズルゲームだ。初のソビエト産ゲームというモノ珍しさも手伝って、興味津々のニューフェイスなのだ。

私は思う。ログイン編集部一同、U.S.A. NEW SOFT担当者に謝罪すべきである、と。何故ならば、彼が始めて『テトリス』を紹介したとき、みんなこのゲームに対して、実に冷ややかな態度をとっていたからである。

落花生かえびせんか止められない面白さ

「このプログラムって、BASICで書いてあるんじゃないの」とか、「ふ〜ん、このゲーム、ソ連製なのぉ。なんとなく、そんな感じ」などと、プレイする前から面白くないと決めつけているふうである。

それがどうだ、BPSから評価用のテスト版（X68000）が送られてくるなり、自分たちの過去の発言を忘れ、みんなテトリスに夢中なのである。NEW SOFTの担当者が記事を書かなくちゃならないというのに、スキあらばと1枚のディスクを取り合っているのだ。なんて、浅ましいことであろうか。

確かに、オリジナルのIBM-PC版を見るかぎり、正直言ってあまり面白そうな印象は受けない。画面にはソビエトの風景らしきグラフィックが映し出されているが、ゲームで使うエリアは中央の3分の1だけ。見るからに貧相で味気ない。要するにチャッチイのだ。

それに比べて、BPSが開発した移植版は、基本的な画面デザインに変わりはないものの、なんというか趣といったものが漂っている。最初にプレイした評価バージョンがX68000版だったからかもしれないが、ブロックひとつひとつに陰影が付いていて、「まあ、素敵」なのだ。音も、オリジナルに比べればいい。ずいぶんと、ソフィスティケートされたものである。

しかし、である。あんたがたは、ゲームのプロざんしょ。外見に惑わされてどうすんの、ええ!? だから、潔くU.S.A. NEW SOFTの担当者にお謝んなさい。私も一緒に謝るからね。

ゲームも人間と同じく、外見で判断してはならない。と、私はあらためて思い知った次第である。だけどなあ、見た目だって大事だよなあと、その一方で思ったりもする。とかく、世

ご本家を入れ 全9機種のテトリスだ!!

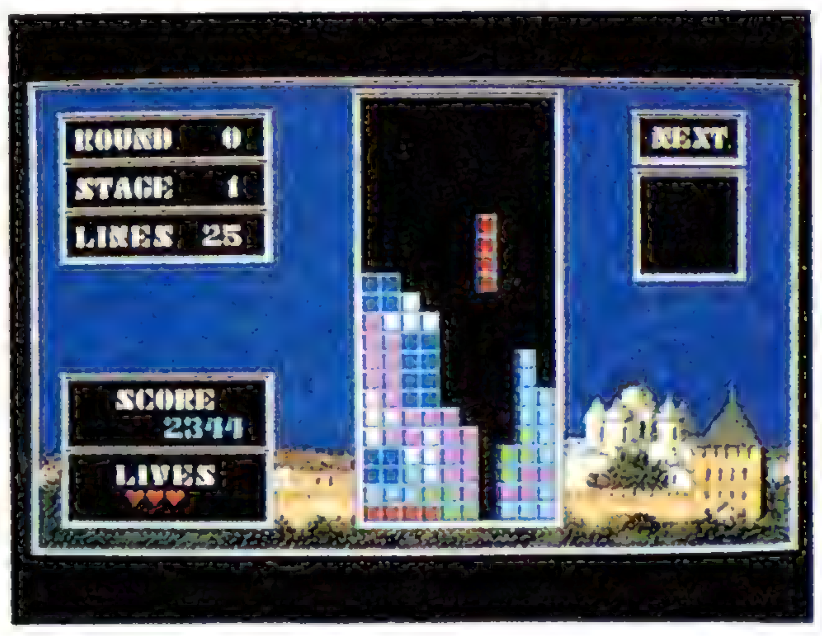
間はそーゆーもんである。よーし、今度の原稿料で、冬のスーツを新調しようっと。

そういえば、『上海』のときもそうだったっけ。始めは誰も見向きもしなかったのに、やがてひとり、ふたりとプレイし始めて、いつの間にか編集部中に上海の嵐が吹き荒れていた。いまだに、熱狂的ファンが数人いる。女性に人気があるというのも、ふたつのゲームの共通点だ。

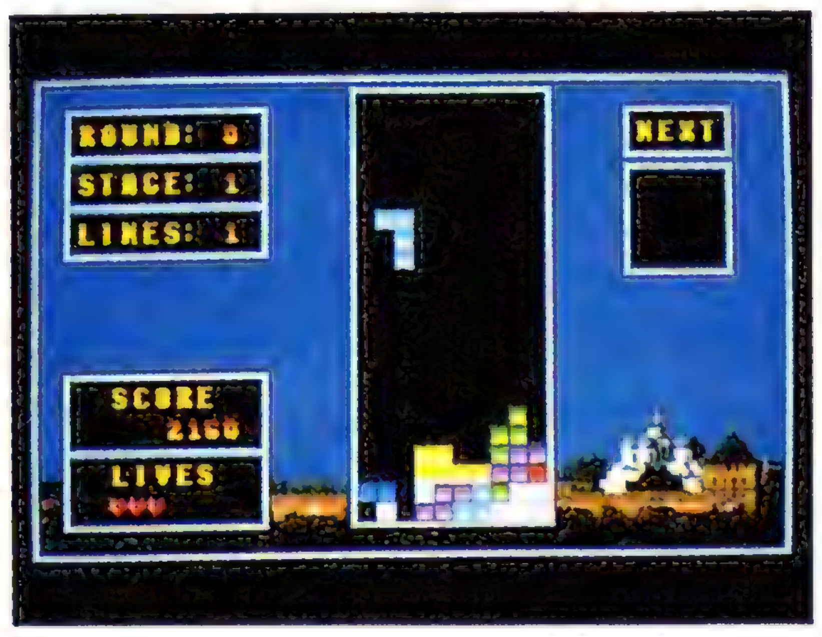
そして、編集部の移植版テトリス人気は、オリジナルのIBM-PC版にまで波及した。親の七光ならぬ子の七光である。言いかえれば本末転倒、もしくは子はカスガイ、とは言わないかぁ。

みんながこうもテトリスに熱中する理由は、明らかである。7種類の形に組み合わされた正方形のブロックを回転させ、右に左に動かして、1列ずらっと並べばその列が消える。こんな単純なことを延々繰り返す。この単純さがいいのだ。単純だから誰にでも遊べる。単純だから人によって、いろんな遊び方ができる。これである。

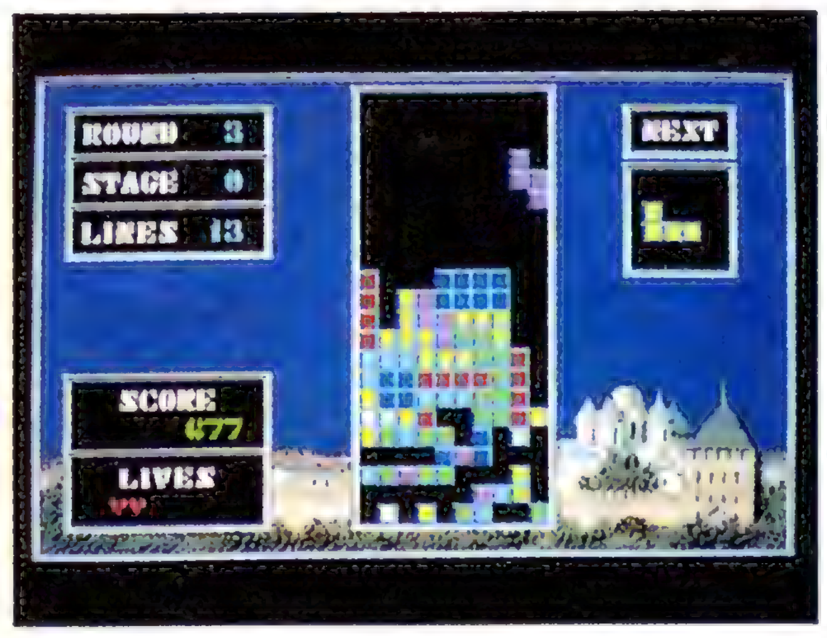
シューティングゲームと違って、1秒間10数連射などというワザは必要ないのだ。練習さえすれば、女子供からドンくさい男まで、誰でも一応のところまでクリアーできる。RPGのように、呪文だのモンスターだのといったことを覚えなくていい。時間もたいしてかから



■PC-8801
PC-9801版のグラフィックを少し粗っぽくした感じが、なかなかフレンドリー？



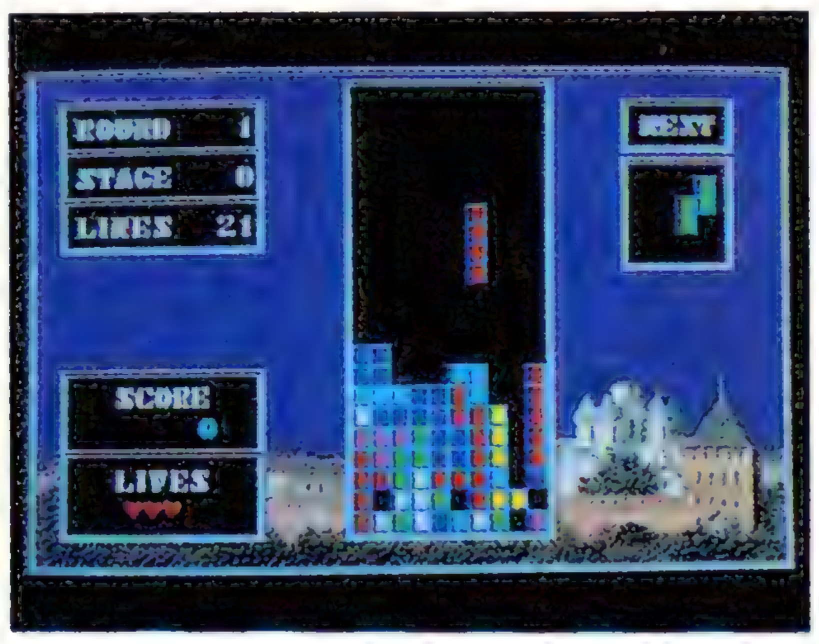
■PC-88VA
さすがVA、陰影の付いたグラフィックは、オシャレ～なんて気分がしますね。



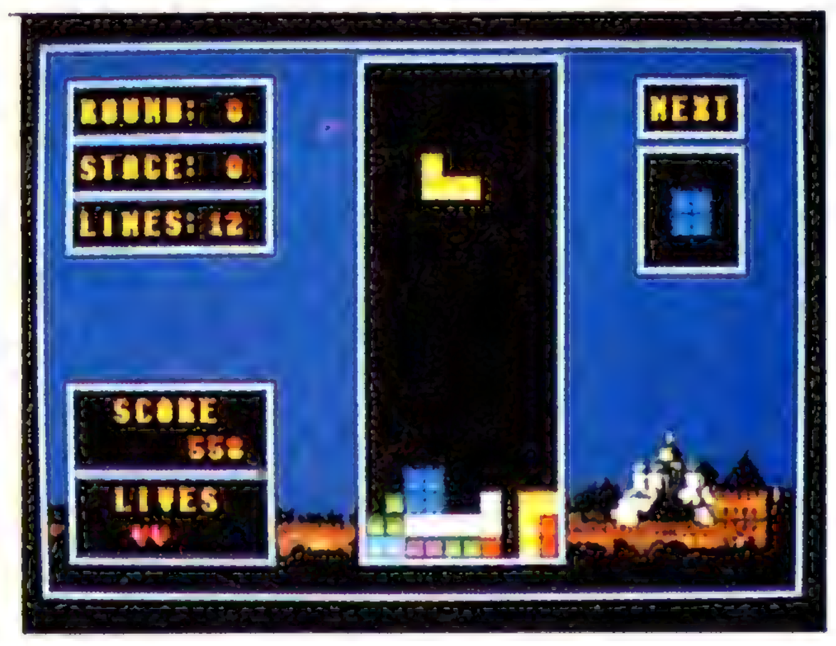
■PC-9801
ブロックがちょいタテ長な気もするが、なんというか、これもまた趣あってよい。



■X68000
グラフィックの点では、これが1等賞。日本的な雰囲気の効果音も面白いのだ。



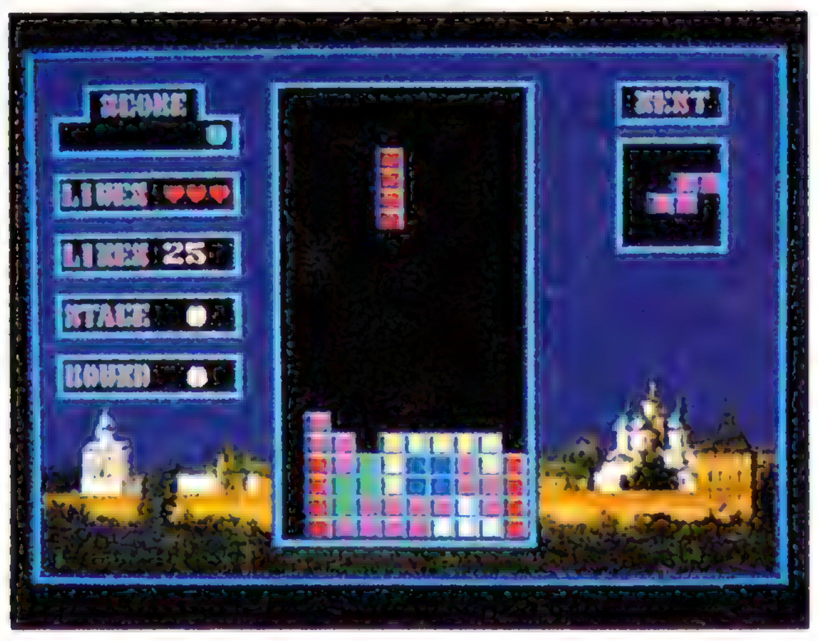
■X1
私だって負けちゃあいませんぜ、とX1。ただし、写真は開発中のバージョン。



■FF77AV
光沢のあるブロックは、さっすがＡＶ！ちょい、境目が見にくい気もするけど。



■FM-R50
PC-9801と見た目はほとんど同じ。ただし、要MS-DOSってのがなんつーか、ねぇ。



■MSX2
MSX2、それとPC-9801、X68000版は、ジョイスティックも使える。便利ですね。



■本家IBM-PC
そっ気ないグラフィックも、本家の強みで(?)、愛着がわいてくるから不思議。

ない。しかも、コンピュータならではのアイデアにあふれている。

ちょっとつまみ食いするには、格好のゲームなのである。言ってみれば、「♪止～められない、止まらな～いのかっぱえびせん」。東海林さだおの『タコの丸かじり』(朝日新聞社刊)で言えば落花生だ。落花生をいったん食べ始めると、口の中が空っぽになる恐怖感から、際限なく殻を割り続けると、東海林さんは書いている。

持続性と、ときには禁断症状さえ伴うほどの麻薬的な魅力。お一、こわっ。が、これがテトリスのアブナイ楽しさなのだ。もしかすると、東側のインボーかもしれない、な一んてまさかね。

もっとも、これはテトリスにかぎったことでなく、あるレベルをクリアーしていれば、どのパズルゲームにも当てはまる。ヒットするかしないかは、タイミングとちょっとしたプラスαの要素だろう。

テトリスにおけるプラスαは、これがソビエト生まれということと、8機種同時発売だ。おまけに、ファミコン版もほぼ同時期に発売される。なかなかイワクあり気…じゃないかなあ、別に。

ともあれ、私でも人並にプレイできるテトリスに、とってもゾッコンの今日このごろ。感激にふくらませた胸は、今にもバクハツだぁ！　の寸前なのである。



アンケート

10人に聞きました

ワタクシは、テトリスをかく語りき――



あと1回、もう1回で今日も南青山の日がくれてゆく?

田中富美子

私がテトリスをやるのは、一般事務の仕事がない土曜日とか朝早く。あと、時間になっても約束の人が来ないときとか、マシンルームに行ったときに、たまたまテトリスが動いてたときとかね。仕事が早く終わると、1回だけなんて思って始めるでしょ。ところがもう1回、あと1回で、結局、帰るのがいつもより遅くなったりするのよね。大事なのは、いつ見切りをつけるか。あきらめが肝心なこともあるわけよ。

理由があってやってるわけじゃなくて、単にヒマつぶしですよ。だけどつぶしすぎて、すぐに1〜2時間たってる……。短時間で遊べるからって始めるんだけど、つい何回もやってしまうんですよね。なんちゅーか、反射神経や運動神経、瞬時の判断力を養うのにいいんじゃないすかね。特にIBM-PC版で遊んでると、ハイスコアを狙っちゃいますね。一度でいいから、トップテンにのりたい、10位でいいからひっかかりたい!

アーマー水科

瞬時の判断力や運動・反射神経養成装置ですよ



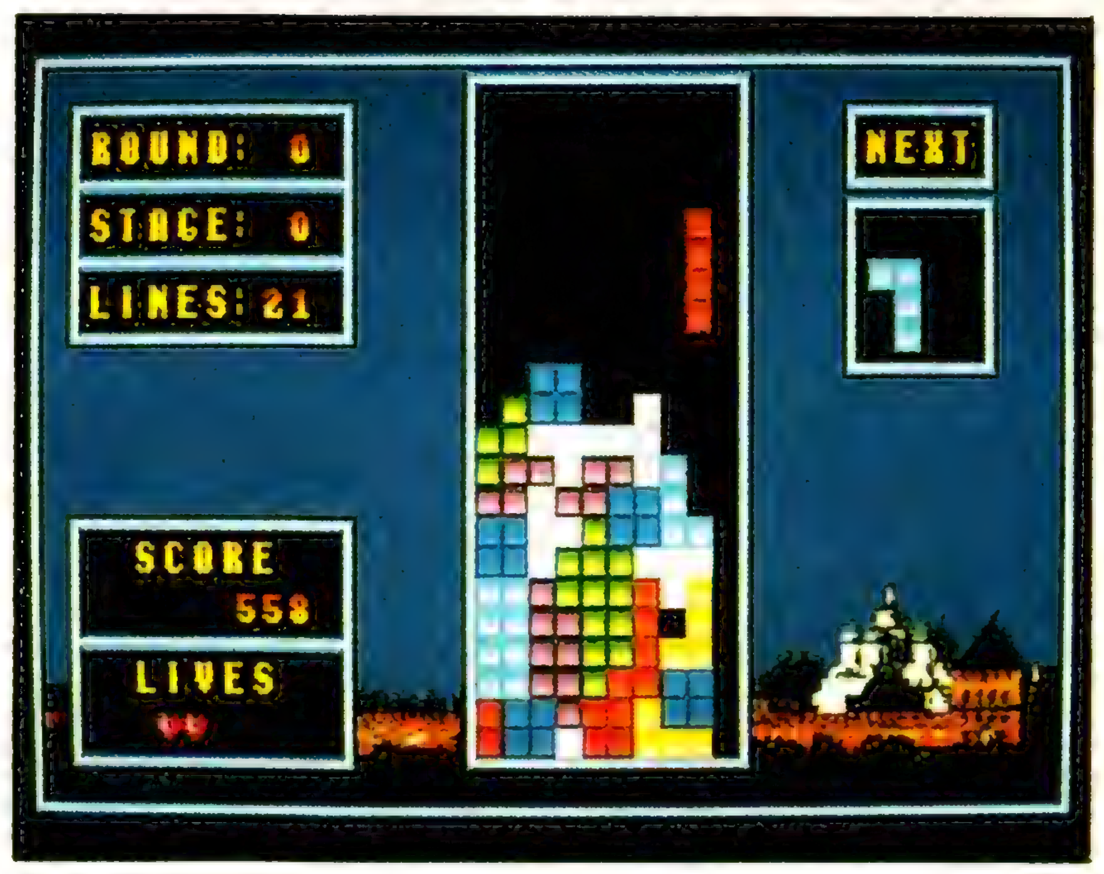
テトリスがすごいのは、スキ間にズボッと入る感覚がずーっと続くこと。電車に乗って席が空いてたりなんかすると、あすこに入ればいいな、なんて考えてる。これがいつまでも続くんだよね、頭がクラクラするくらい。本を読んでても、次はどうしようなんて考え続けるようになれば、インドとかに頼らなくてもそっちの方面の境地に達しちゃう。ナチュラルハイな気分って感じ。できれば、電子手帳版を出してほしいよ〜ん。

伊藤ガビン

頭がクラクラするくらい、ハイな気分になれるのだ



美しさもホドホドに……



☗人間の心理として、ブロックは美しく並べたいと思う。が、ホドホドにしないと、後悔する羽目になる。



奥は深いけど、プログラム的には簡単なものだよね

オタク五十嵐

ぼくは普通にやる。ブロックをあまり回さないわけ。だって、回すとどこで止めたらいいか、難しくてわからない。『上海』もあまりやらなかったし、パズルはあまり好きじゃない、というより、頭を使うのがきらいなんだ。次にどのブロックが来るか見えるモードがあるけど、なんの役にも立たないし、ホント情けない。待ちを考えると奥の深いゲームだと思うけどー、プログラム的には問題なくやさしいよ、これって。

テトリス"道"を求め、同時に"美"も求めたい

テトリスは人によっていろんな遊び方ができる。と前に書いたが、マニュアルで定められたルールは、もちろんひとつだけである。ブロックを25列消せば1面クリアーで、次の面に進む。ただし、1列ずつ消すのと2列消すのでは、得点が違う。同時に消す列が多いほうが、当然、得点も高い。で、4列いっぺんに消すと、最高点がもらえるのだ。これが〝テトリス〟である。

このテトリスが、実に気持ちよいのだ。まさしく快感である。4つの列がジョワンッと消えるあの瞬間の興奮ったらない。1面で4回も5回もテトリスを出した日には、目は充血し、脈拍の高まりは鼓膜まで伝わり、こめかみの血管は浮き出し、指先は喜びにうち震え、挙げ句の果てに、「私は世界一のテトリストなのだぁ!」と、大声を張り上げる始末である。

こうなったら最後、寝ても覚めても、テトリス、テトリス、テトリス、手とリス、足とリス……ありゃん? 目の前には7色のブロックが飛び交っている。幻覚である。一度こうした大ワザを出すと、夢よもう一度とばかりに再チャレンジ。失敗すれば失敗したで、なにクソこんにゃろーともう1回、2回……。禁断症状である。

こんなことはいつまでもやってちゃいけない、早くフツーの生活に戻らなくては、と反省しながら、だから最後にあと1回、もう1回ぐらいいいよねと言い訳しているうちに、また2〜3時間たっている。

達成できれば気持ちのよいテトリスだが、これがなかなか難しい。ちょっとした戦略が必要なのである。縦4個分のすき間を作るようにブロックを美しく積んでいくだけのことだが、なかなか思いどおりにいかない。この〝美しく〟というところがミソである。クリアーするために美意識が必要なゲームなど、今まであっただろうか。自称ゲームアーティストの私が、テトリスに引かれる大きな理由はこれである。

もうひとつ大切なのが、〝押し〟と〝引き〟の頃合いだ。押すところでは押し、引くところでは引く、このタイミングを間違えると、美しさは台無しとなり、一気にゲームオーバーへと追いやられることになる。私はどうも、引き際が下手なようだ。

そういえば学生時代、女の子にフラレた一番の原因は、引くことを知らなかったからではないかと、最近ふと思う。ほろ苦い青春の思い出である……などと、感傷にひたっている場合ではない。駆け引き、言いかえるなら攻めと守りの絶妙なバランス感覚、テトリスを取るには、これが大切なのである。

話が武士道方面のことになってきたぞ。そ、そうなのだ。このゲームには、武士道ならぬ〝テトリス道〟を感じるのだ。極言すれば、武士道とは、別の意識次元において追求した美のひとつの展開形態ではないかと思うのである。芸術

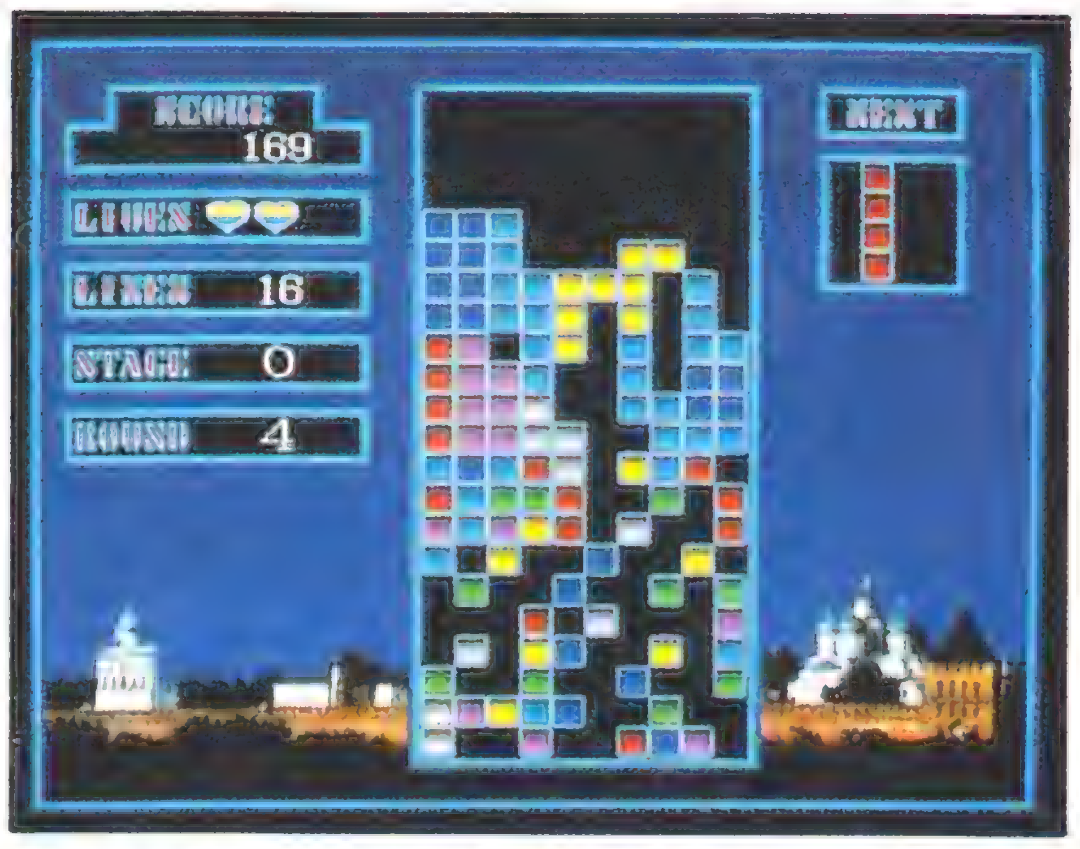
これからが勝負なのだ



人のプレイを見てチャチャ入れるのって、楽しーっ

モデラー松本

大変、ハラショーなゲームです。これを作ったソビエト科学コンピュータアカデミーの同志たちに、心から感謝の気持ちを伝えたい。ぼくはね、自分でやるのも好きだけど、人がやってるのを見るのも好きだなあ。でね、半ばバカにしつつ、ブロックの形に名前を付けちゃうの、マリアナ海溝とか。でも、自分でプレイすると、同じ間違いをやったりしてね。わたくしはそんな自分がいとおしいと思う、なんちゃってー。



☗テトリスにあきらめは禁物。慎重に、1列ずつ消すことに専念するうちに、きっとキミの未来は開かれる。

上手な人たちの話だと、一番の攻略法は、とにかく1列ずつきちんと埋めていくことだっていうんだけど、それじゃあ面白くないわ。一か八かのカケをしてでも、テトリスを狙わなくっちゃ！　テトリスの快感を味わわなくちゃウソよ。それと、次にくるブロックを見ながらやる人がいるじゃない。あれは邪道ね。わたしはあまりうまくないし、成績もよくないけど、でもテトリスの本道を守ってプレイするのが好きなの。

大塚うに子



わたしが求めているのはテトリスの快感よ

調子がいいと点数がどんどん上がって、後ろに人だかりができるでしょ。それで、みんなが「そうじゃない」とか言うでしょ。そんなふうに、ライブな感じでやってるときが、充実感があっていいな。自己陶酔ね。一番上の段まで積み上がってしまっても平然と遊び続け、そこからクリアーしたときなんか、人生の縮図が目の前に浮かぶようだよね。結局、最後は死ぬけど……。

ふにゃ田巧



みんなに見られる充実感と自己陶酔これですよ、これ



アルゴリズムクリエイターは、トップを目指す！

高橋ピョン太

皆さん、4列いっぺんに消すときは、大声で「テトリス！」と叫びましょう。決まってるじゃないですか、自慢するためですよ。これ、テトリスのエチケット。でも、IBM-PC版をプレイするときは、そんな余裕ないです。最後のほうになると、ドキドキするくらい動きが速いから。今の目標はね、ベストテンに入ること！　コンスタントに8500点は取れるんだけど、それだとせいぜい8～9位なんですよね。さ、やるぞっ！



クリアーを超越したところで遊ぶのも楽しいね

AD本間

始めのうちは、きれいだっていうこともあって、同じ色のブロックを積み上げたりしてたけど、これって単純なゲームでしょ。じきに、オーソドックスな遊び方に飽きたらなくなって、自分で新しいルールを作るわけ。テトリス以外はダメとか、落ちた先で回転させてはめるとか、スリルを味わいつつ消していくとか。技を大切にする快感みたいなものがあるでしょ。クリアーを超越した遊び方も、あるんじゃないかな。

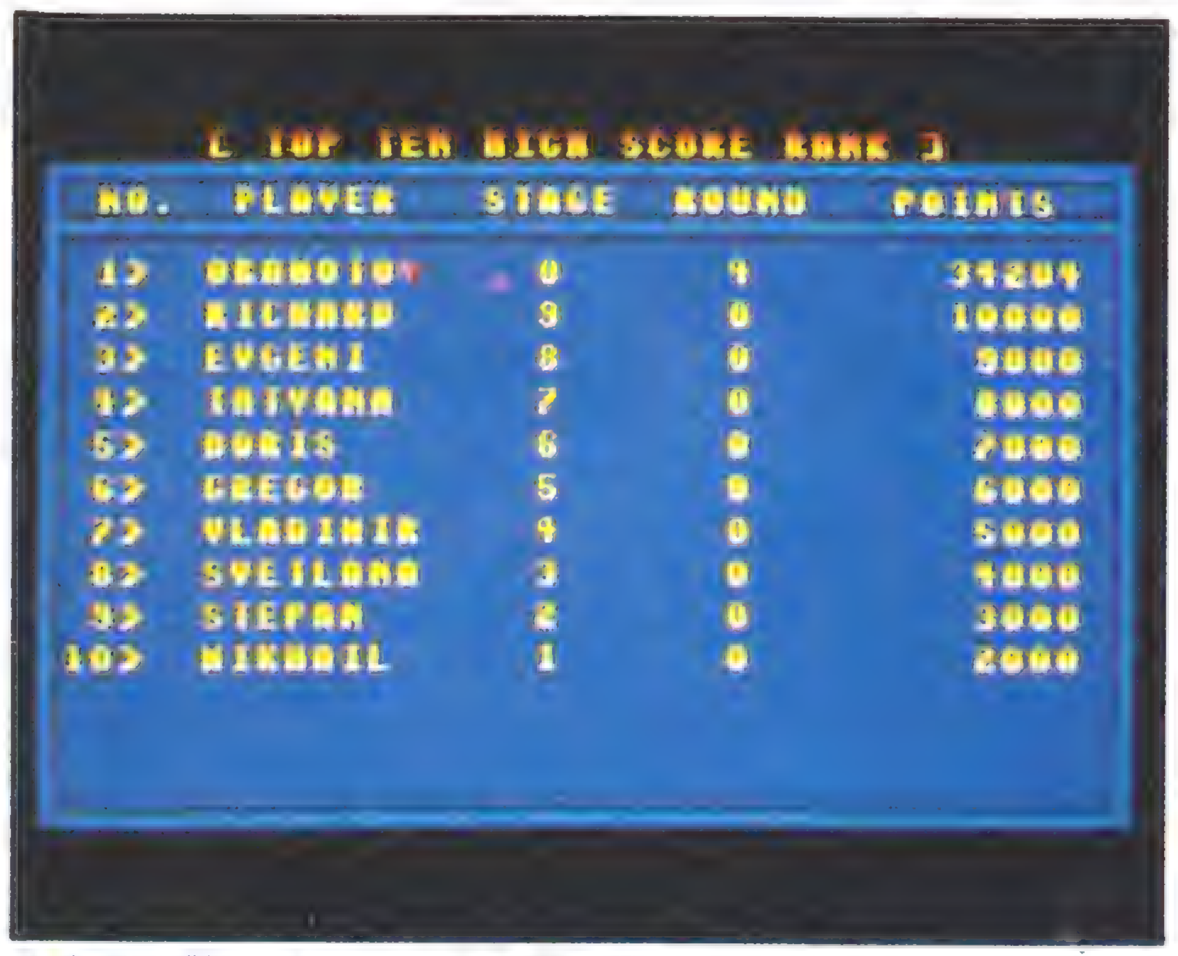


わたしはこれで悟りの境地を開きました

青柳ういろう

精進したおかげで、テトリスに禅の心を見い出している今日このごろです。あるパターンが落ちてきますよね。そうすると、下で待ちの部分が光るわけです。それを見極められるようになって始めて、悟りの境地が開けるんです。よくいますよね、人が遊んでる後ろでジャマするやつって(梅本、お前のことだぞ！)。それが目に入らなくなるようでなくっちゃいけません。これも、毎日の修行の成果といえましょう。

こうすれば、ベストテンに入れる！



☗先手必勝。ほかの人より早く遊んでしまうのだ。そうすれば、誰だってベストテンに入れる。しょせん記録なんてそんなもの。たとえいっときでも、優越感にひたれるのだ。

と闘いの美しい関係に、私のクリエイティビティーがバクハツだぁ！

面白いゲームというのは、端で見ていても楽しい。テトリスも例外ではない。が、マップが次から次へと移り変わるシューティングゲームならいざ知らず、単純なパズルゲームでこのようなことがあるとは、思いもよらなかった。

プレイしている人間と違い、見ている側は、ゲームの局面を冷静に見られる。そこで、そこはそうじゃない、あそこはこうだと、横ヤリを入れる。これがまた楽しいのだ。プレイヤーはその言葉に緊張して再び間違いを冒し、またまた笑われる、という構図である。

遊んで楽しく、見て楽しいテトリスであるが、ひとつだけ気に入らないことがある。開けると鳴る電子オルゴール付きのパッケージである。始めて開けたときはいいアイデアだと感心したが、2度、3度と重なると、いい加減ヘキエキなのだ。「うるさい、やめれー！」と、叫びたくなってくる。

編集部でパッケージを開くたび



にオルゴールが鳴り、「あっ、またテトリス？」と、みんなの視線を浴びるのは、困りものである。

BPSはテトリスの発売を記念して、〝テトリスクイズ〟というのをやるそうだ。詳しくは、パソコンショップに置いてあるチラシを見てもらうとして、この賞品がスゴイ。8ミリビデオや、CDラジカセなどが、当たるのだ。賞品一覧を見て、私の闘争心はむらむらと首をもたげ始めた。な、なんとしてでも賞品、取ってやるぅ！

■アクションパズル■BPS■PC-8801、PC-88VA、PC-9801、X1、X68000、FM77AV、FM-R50、MSX2■6800円

不純な動機が文明を進歩させる……はずだ

リップスティック・アドベンチャー

モデラー松本

ひとくちにアダルトソフトといっても、その内容はとてもバラエティーに富んでいる。ふとしたことで見つけたこの『リップスティック・アドベンチャー』は、とてもよく作られている。そのままにしておくのはもったいないので、レビューするのだ。うひょひょ。



場所は編集部。時間は、まだあまり人気のない午前11時。僕、すなわち編集者であるところのモデラー松本は、今日は早めに出勤してパソコンに向かっているのだ。

うーん、仕事熱心という感じだが、実はそうじゃない。遊んでいるゲームは『リップスティック・アドベンチャー』。つまりいわゆるアダルトってやつだ。うふふふ。なんだか知らないけど、嬉しくってつい笑ってしまうのだ。

よーするに、この手のゲームが大好きなのですね、僕は。ハードも持ってないくせに、大量のアダルトソフトを自費で買いこんで、編集部のマシンで遊んでいるのは、何を隠そう、この僕なのだ。

というわけで、このレビューなんて、池でカエルを飼うくらい簡単なのである。仕事中に大っぴらに女の子を脱がせても、叱られないってのもいい。うふふ。それでもやっぱり人気の少ない朝に出てくるところに、僕の人柄がにじみでているのかもしれないな。

「なにをごちゃごちゃ言ってるんです。早く始めてくださいよ。このソフト、買ってきたばかりで、まだ全然やってないんでしょう？大丈夫なんですか？」

なんだかギャラリーが集まってきたようなので、さっそく期待に応えてゲームを始めようじゃないか、諸君。

主人公は私立探偵。ある日、嵐山と名乗る大金持ちから、家宝を盗まれたので取り戻してほしいという依頼を受け嵐山邸に出かける。

ゲームの進行はコマンド選択式で、操作性はなかなかよい。

「ほらほら、どうして〝押す〟を選んだあとに〝棚〟なんか選ぶんです。押すのは〝ブザー〟でいいんですよ。そのほうが時間節約になるじゃないですか」

ギャラリーの中にうるさいのがいるみたいだ。仮に青柳ういろうとでもしておこう。コマンド選択式のゲームの場合、出てきたコマンドを片っ端から試してみるタイプの人間は専門家に〝石橋を叩いて渡る型〟と呼ばれている。

反対に、僕のうしろでよけいなコマンドを選ぶなと主張している、仮名、青柳ういろうなどは最小のキータッチでゲームを展開しようとする。こういうタイプは、ゲームの展開は早いが、ときどき、メッセージすら読み飛ばし、あとで困ることがある。これは、専門的には〝そこつ型〟と呼ばれている。

んなこたぁ、どーでもいー。

探偵である僕が嵐山邸に着くと、そこには5人のメイドさんがいて、それぞれアブナイ格好をして僕を迎えてくれる。

わかったね、ぼかぁ、わかりましたよ。捜査はともかく、まずは、この皆さんとするべきことをするのが最大の目標であるに違いない。アダルトソフトのセオリーでいけば、当然そうなるはず。そこで、探してみると、おあつらえむきのコマンドが並んでいる。〝くどく〟とか〝さわる〟なんて、正統派のアドベンチャーでは決してお目にかかれないだろうが、好きだ。

で、そのコマンドを使ってみれば……あらら、駄目みたい。

何度やってみても、冷たい返事

すぐできる……と思ったんだよなー

ホテル



病院



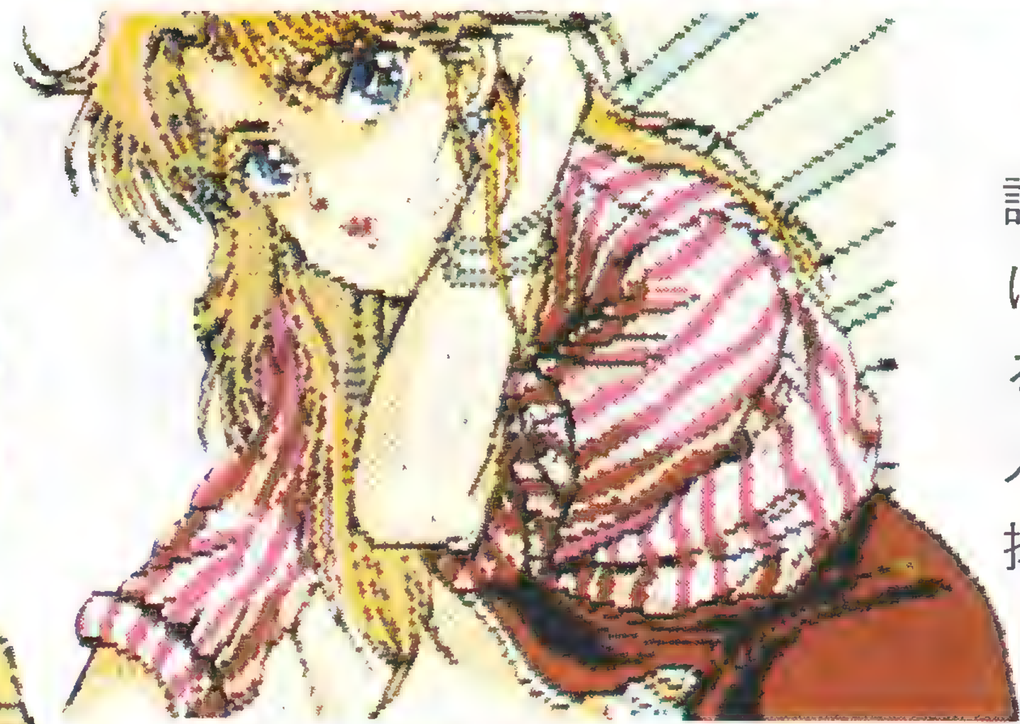


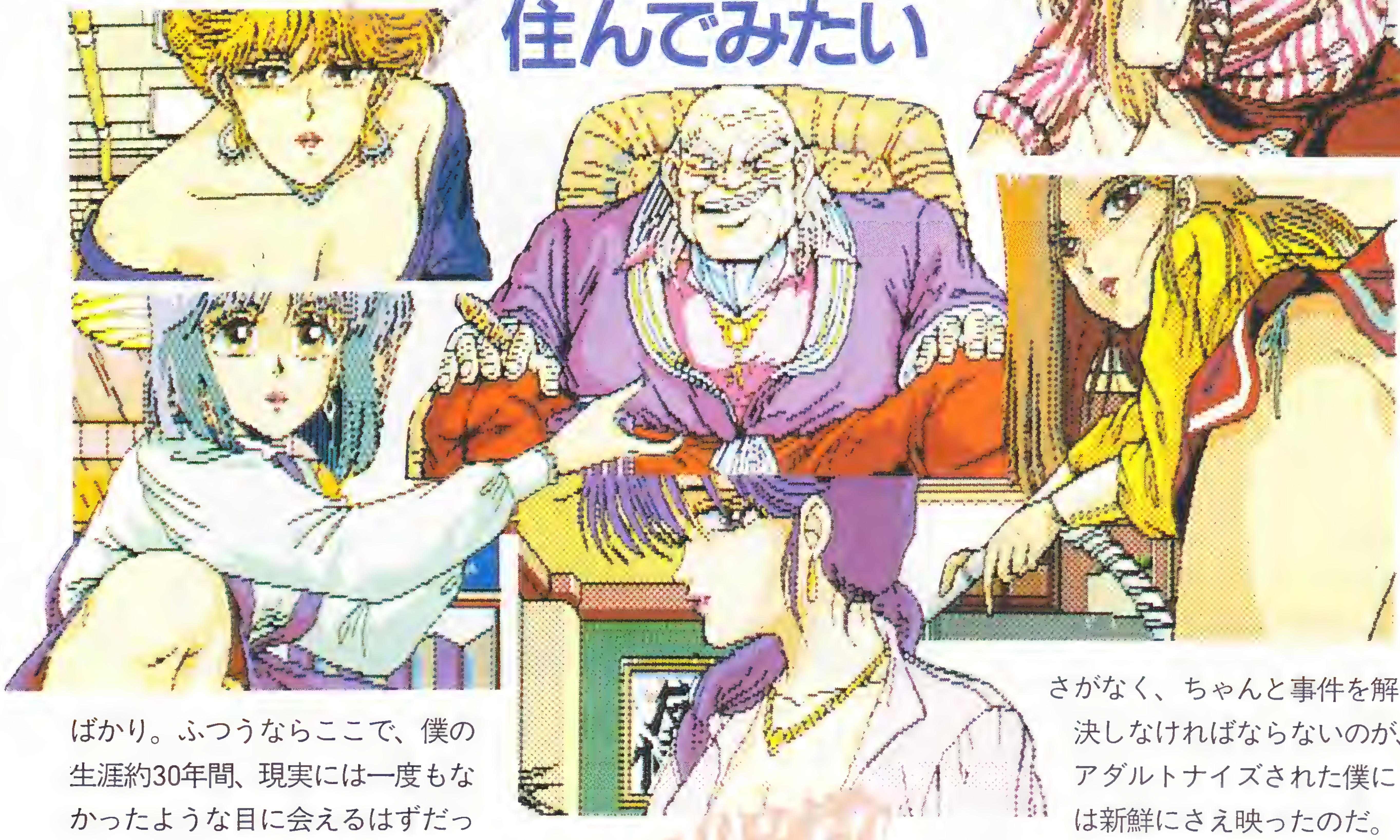
防犯会社

すぐできる、という望みを無残にも絶たれ、ゲームのかなり後半のほうまであちらこちら歩きまわらされる。最初はたいしたところへは行けないが、人と会い、証言を集めるにつれ、いける場所が増えるのだ。また、同じ場所に何度も足を運ばなければならないケースも多いぞ。とくに、北海道へは、それこそ何度も行ったり来たりしなければならないのだ。それもこれも、美しい女性とできるという可能性のため。男って悲しいのね。

早くしたいのになー

こんな家あるわきゃないと思いつつ、お金を出しても住んでみたい





ばかり。ふつうならここで、僕の生涯約30年間、現実には一度もなかったような目に会えるはずだったのに、ここでは全員が主人である嵐山を愛しているとかで、残念ながら僕の希望にはそえないのだそうだ。もったいぶるなよー。

で、邸内をあちこち歩き回ってみたけど、5人のメイドさんの返事はいつも同じ。

うーん、どうしたものかな。今のところ、行けるのは自分の事務所と、嵐山の屋敷に警報装置を取りつけた防犯会社だけ。防犯会社じゃ、へんな課長がでてきて大した手がかりは得られない。

そこで、嵐山の書斎へいっていろいろ見てみたら、ホテルの名前入りの万年筆を見つけた。万年筆を持ってまたメイドさんたちの部屋をまわる。ああ、これはわたしの思い出の万年筆、見つけてくれたお礼に、わたしでよかったらどーぞ。なんてことにはちっともならず、返事はさっきと変わらない。

なかばやけで、防犯会社の女の子に迫ってみたのだが、やっぱりだめ。そんなこんなで、なんだかあとにひけない気分だ。今までのアダルトソフトにあったイージーさがなく、ちゃんと事件を解決しなければならないのが、アダルトナイズされた僕には新鮮にさえ映ったのだ。

「そんなのよく考えれば当たり前のことじゃないの」

おっおっ、正論をいう人が出勤してきたな。あなた誰ですか？

「特に名を秘します」

ああそうですか。で、特に名を秘す河野副編集長もこの手のものには詳しいそうじゃないですか。

「ま、アダルトソフトについては読者もいろいろ意見があるだろうけど、健康な男の子なら誰でもある程度は興味があるはずだよね。人はシミュレーションゲームで指揮官になって、征服欲とか破壊欲を満たすわけでしょ。あるいはパズルゲームで理論的な問題を解決したいって欲求を満たすわけ。アダルトってのは、つまりあっちのほうの欲求を満たすことを目的としてるんだよね。基本的欲求の上に成立しているという点では、どのゲームも同じこと。たとえ、エッチなシーンが見たいという不純な動機でゲームを進めても、それはそれで基本的に、ほかのよくできたゲームと変わらないわけ」

そういや、僕も、女の人とすることばかり考えて、すっかり熱中しちゃったな。こうなると、女の人とできようができまいが、終わらせずにはいられないですよ。

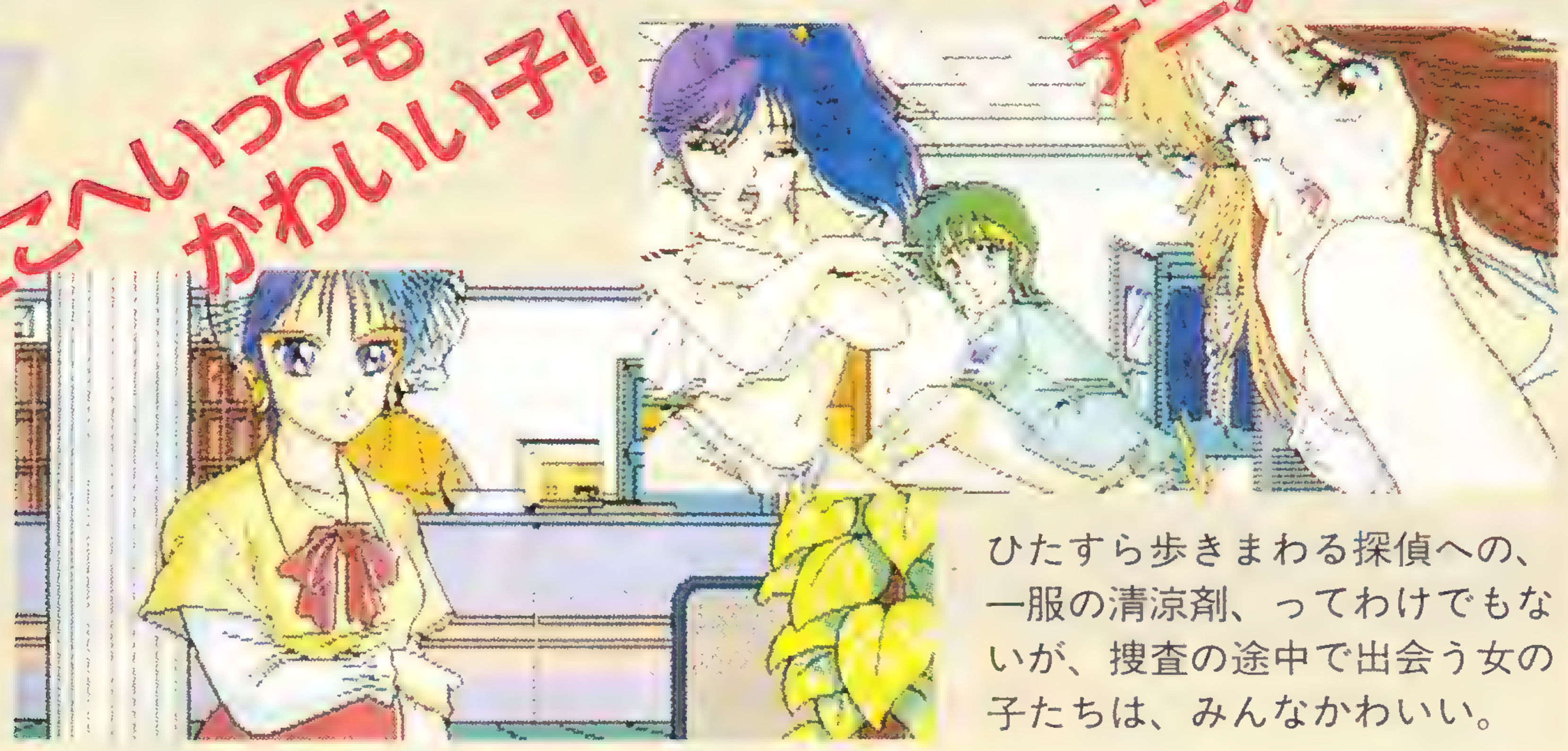
だけど、副編集長、唐突に現われて堅い話しますね。

「なにせアダルトソフトだからね、堅くなるのはしかたない……なんちゃって。でも言っとくけど、メイドさんとはなんもできないよ」

なんでそんなに詳しいんですか。

「……じゃ、ぼく仕事があるから」

いいことも、ある



ひたすら歩きまわる探偵への、一服の清涼剤、ってわけでもないが、捜査の途中で出会う女の子たちは、みんなかわいい。

……おなじみの3大タイトルも登場する。うふふ……



こういうソフトのレギュラーともいえる3名様も、無理なく登場される。最初はとてもそっ気ないけど、家宝にかかわる謎を解いていくうちに彼女たちの態度もしだいに変わっていく。これで婦警さんがいれば完璧なのだ。よくわかんないが。

いいなあ、ちくしょー

■アドベンチャー■フェアリーテール■PC-9801■6800円

逆襲のうにょん。女を怒らせると怖いぞ

F-1スピリット3Dスペシャル ——有沢"マンセル"うにょん 都築"ゲルハルト"てつやー

『F-1スピリット3Dスペシャル』は、MSX2+対応の本格レーシングゲームだ。マシンセッティングのリアルさといい、グラフィックやサウンドによる演出の細かさといい、申し分なしのF1シミュレーションなのである。



⬅2人でプレイするバトルモード。2台のMSX2+をコネクタで接続し、それぞれ自分のモニターを見ながらプレイする。『ファイナルラップ』2人用って感じ。

有沢 ちょっとォ、アイツいったいどこ行っちゃったのヨォ！ まったくもう、こないだは『グレイテストドライバー』の徹底解剖の撮影に協力してやったんだから、今度は私の『F-1スピリット3Dスペシャル』のレビューに協力してって言っておいたのに、やーね、逃げる気かしら？ グレイテストドライバーでの雪辱を晴らしてやるつもりなのに、本人が現われないんじゃ私の不戦勝ってことになるわね。ふん、いーわよ。どーせ私が勝つに決まってんだから。なにが、都築〝ゲルハルト〞てつやーよ。エ〜イ、ひきょーものーッ！

都築 主役は遅れてくるのが世の習い。私のほうはいつでもオーケーだ。ふふーん、弱い犬ほどよく吠えるとは、まさにこのこと。

有沢 やっと現われたと思ったら何よ、その言い草。まあ、いいわ。それじゃ、早速始めましょ。前作『F-1スピリット』にも燃えたけど、この3Dスペシャルはそれ以上よ。

都築 どうやら、このゲームに精通しているようだな。一応、ルールや特徴について聞いておこうか。

有沢 まず、この画面を見てくれる？ マシンの種類はもちろん、色まで選べるのよ。ボディーは、マクラーレン風、ベネトン風、それから……何だっけ、都築さん？

都築 都築さんではないっ！ ゲルハルトと呼んでもらおう。真紅のマシンは、私の乗るフェラーリ(風)だ。ほほう、搭載するエンジンがすでにターボ付きになっておるわい。ボディーによって、エンジンの設定が異なっておるわけか。なかなかリアルな感じで、敵ながらあっぱれあっぱれ。

有沢 その変なしゃべり方やめてくれない？ とにかく、ボディーの選択が済んだら今度はマシンのセッティング。エンジンのトルクやブレーキなんかは、性能曲線で表示されるの。これってなんかプロっぽくて最高よね。

都築 ちょいと誉めれば、すぐにつけあがりよる。して、サスペンションやタイヤなどの足回りはどうなのだ？

有沢 サスペンションはソフトからハードに8段階、タイヤは10段階に設定できる。しかも、タイヤはスリックとレインを使い分けられるの！ じつはね、このゲーム、レース中に天気が変わって雨になったり晴れたりするのよ。それでピットでタイヤ交換もできるようになってるの。

COLORINGもSETTINGもお好みしだい！

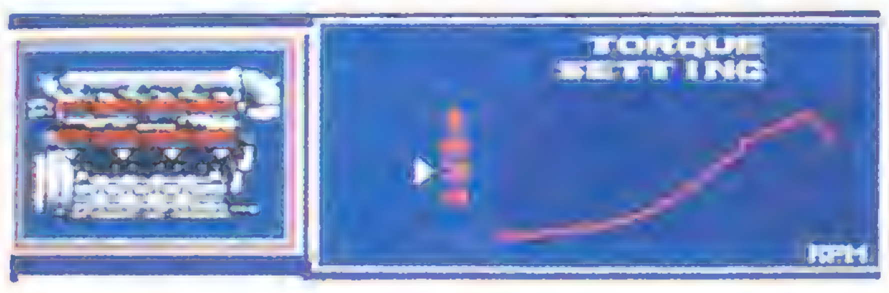
前作でもマシンのセッティングはできたが、この3Dスペシャルではさらにそのシステムを発展させ、リアルになっている。ボディーの種類はもちろん、カラリングまで変えられるのだ。エンジンその他の設定も、より細かくなったぞ。











⬆エンジンのトルク特性を決める。車のカタログでよく見かける性能曲線で選ぶのだ。



⬆ソフトかハードかの設定のほか、天気に合わせてスリックかレインタイヤを選べる。

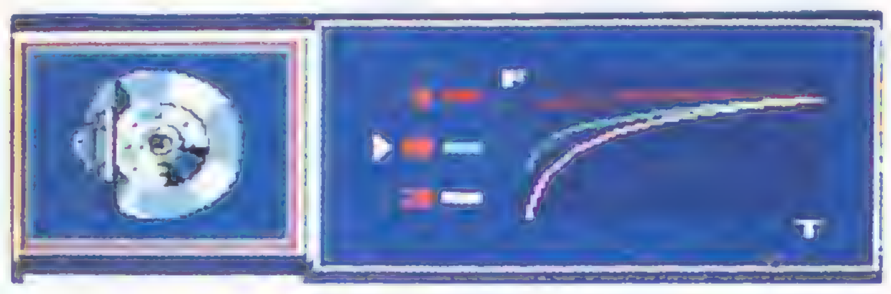


⬆サスペンションは固めのほうがコーナリングは安定するが、ガタがきやすいようだ。


⬆マニュアルで運転して勝つのは至難の技。ミエを張らずにオートマにしなさいってば。



⬆ウイングの設定もあるのだ。接地性をとるかスピードをとるか、悩むところだ。


⬆ブレーキ特性の設定は慎重に。自分の走り方に合っていないと非常に苦労するのだ。

SOFTWARE REVIEW

※Photo by K. Okuyama





PIT IN

⬅故障個所をセッセと直すピットクルーのひたむきな姿に心を打たれる。でも早くしてね。



都築　なるほど。となると、世界中のFIサーキットのコンディションが結構なレベルで再現されるというわけだな。ふふーん、〝FⅠグランプリ・シミュレーション〟を名乗るだけのことはあるか……。では、そろそろ走らせてもらうとしよう。うにょん、ちびるなよ。

有沢　フッフッフ。何を隠そう、私はすでにブラジル、サン・マリノ、モナコを1位、2位、2位でクリアーし、21ポイントの成績でしっかりセーブしてあるのだ。世界ランキングは第2位よ。悔しかったらこの記録破ってみなさい。

都築　げげっ、きたね一勝負！

有沢　いっしょに走るのもおこがましいわ。せいぜい頑張って、はい上がってくることね。

都築　おこがましいとは、こちらのセリフよ。私のライバルは、私自身。自分自身を高める走りというヤツを、とくと見せてやるぞ。

有沢　（しばらく見物しているが、結構調子よく走っているので面白くない）初戦のブラジルは気候もよいし、コースもイジワルなところがなくて走りやすいんだ。ライバル車に接触してスピンしたり、ムリな運転で故障したりしなきゃ、たいてい上位入賞できるはずよ。

都築　そうそう、天気はいいし、コースコンディションもまずまず。美しい風景をながめながら走るゆとりさえ生まれてくる。MSX2＋のグラフィックはさすがよのう。ひょっとしたら、背景にもそれぞれのお国柄があるのかもしれぬ。BGMもサンバな感じで、ゲームの雰囲気にぴったり合致。これはなかなかあなどれぬできとなっておるようだ。

有沢　サウンドのよさはこのゲームの大きな魅力ね。レース中、ピットイン、レース終了後のシャンペンシャワーまで、その場にぴったりのBGMが流れるの。オープニングデモもカッコイイしね。グラフィックはもちろん国によって背景が変わるのよ。こういう細かい部分での演出がうれしいわ。ところで、肝心のFⅠレースゲームとしてのできはどう思う？　本物のFI担当でもあるゲルハルトさん。

都築　うむ。まず、過激なほどのスピード感がたいへんよい。最高速付近での縁石(ストライプ)の流し方と、背景のゆったりとした移動の奇妙なバランスが、この感覚を演出しているのだろうか。この感覚は、ぜひとも一度体験してみてほしいぞ。そしてもうひとつ、臨場感のじつに秀逸なこと！　ゲームの設定からメカや風景のグラフィックにいたるまで、まさにリアリズムのかたまりといえる。絵画の世界だけでなく、ゲームの世界でもリアリズムは芸術となりうるのだ。

有沢　でもコースに慣れるまではコーナリングの感覚がつかめなくって、ついついスピード出し過ぎちゃうのよね。アンタだってカッコイイこと言いながら、大きくコースアウトしてるじゃないの。あ、ホラ、ぶつかるうっ！

都築　あ〜っ！　クラッシュだ!!　再起不能か!?　ぐるるるるる……。

有沢　フン、口ほどにもない。さあ、次はふたり同時プレイのバトルモードで世紀の決戦よ。

今日のお天気



⬆レーススタート前にその日の天気予報が出る。たまにはハズレることもあるが。



晴

⬆予報では晴れのち雨だけど、今のところは晴れている。気持ちいいドライブ日和だなあ。



曇

⬆なんだか雲行きが怪しくなってきたぞ。ひと雨降りそうな気配が……。



雨

⬆とうとう降りだしてしまった。レインタイヤじゃないと、スリップして大変なのだ。

風光明媚な世界のサーキット

ちょっぴり観光気分…



JAPAN



⬆ワーイ日本だ。鈴鹿サーキットランドだあ。

MONACO



⬆砂漠と対照的な青い海とヨットのモナコ。

AUSTRALIA



⬆オーストラリアといえばコアラはどこだ？

■シミュレーション■パナソフト/コナミ■MSX2＋(D)■6800円



僕たちは、テレビでワープロしてみたい。



本格的なパソコンを手にしたら、当然ワープロソフトも使ってみたいよね。だからもちろん、PC-8801FEもテレビにつなぐだけでワープロが楽しめる。デービーソフトの「SUPER春望Ⅱエキスパート」がそれ。本格的なキーボードの操作で、40字×9行の画面に自由に文章が書き込めるんだ。楽しく絵がかけるグラフィックエディタもついているから、プリンタをつないで、自分だけのクリスマスカードや年賀状を作ることもできる。もちろん、専用ディスプレイをプラスしてさらに使いやすい40字×16行の表示でワープロすることもできるから、将来も安心。というわけで、これからの広がりを考えると、結論はPC-8801FEなのです。



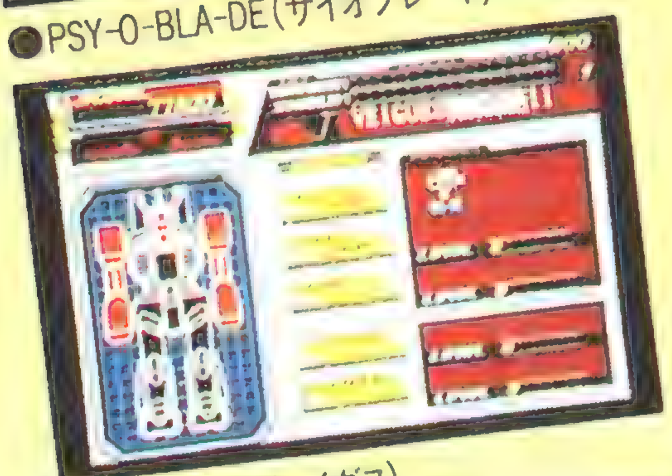
冬こそ、ゲームの戦士は震えたつ。

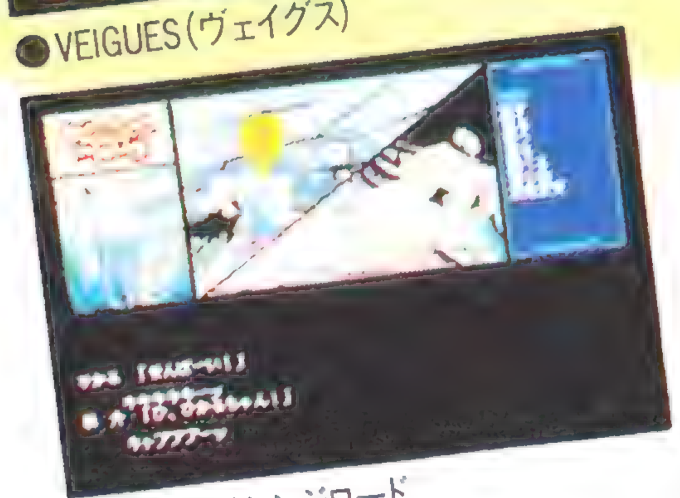
クリスマスも冬休みもすぐそこだし、外は寒くなってきたし、これはどうしてもゲームしかない。とにかく、こんなにエキサイティングになっちゃってどうしようと思ってしまうぐらい、このごろの新作ソフトは傑作ぞろいだ。この冬は、PC-8801FEとテレビで徹底的にゲームの世界を追及しよう。


●XZRⅡ(エグザイルⅡ)


●シナリオ Vol.2「戦国ソーサリアン」


●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード)


●VEIGUES(ヴェイグス)


●きまぐれオレンジロード

●XZRⅡ(エグザイルⅡ)　さらに壮大なシナリオ展開。迫力のビジュアルシーンが、君を衝撃の世界へと導いてくれます。ユーザーの君たちの意見でより機能アップされた前作の完結編です。／日本テレネット……¥8,800

●シナリオVol.2「戦国ソーサリアン」　人気抜群のソーサリアンの戦国編です。5つのストーリーを通じてひとつの壮大な物語を構成。練り上げられたシナリオと敵キャラの強さは、並みじゃない！／日本ファルコム……¥3,800
(同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。)

●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード)　全100シーンの全てがアニメーションで迫る新世代のアドベンチャー巨編。ムービー感覚のBGMと迫真の効果音で、臨場感あふれるストーリーが展開します。／T&Eソフト……¥8,800

●VEIGUES(ヴェイグス)　戦術格闘機「ヴェイグス」を駆使して、全15面を闘いぬくリアルバトルアクションゲーム。手に汗握るシーンの連続は、君を最後まで離しません。／ゲームアーツ……¥7,800

●きまぐれオレンジロード　ストーリーは原作に忠実でアニメ版のオリジナル設定をミックス。ごきげんなヒット曲をBGMにたっぷり楽しめるユニークなアドベンチャーゲームです。／マイクロキャビン……¥7,800



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格――――――129,000円
(ディスプレイは別売です)

C&C Computers and Communications

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03(456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06(945)1111
中国支社(広島) 082(242)5503	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(261)2805

NECパソコン マックベアフェア in X'mas 12月10日土～25日日

NEC

おなじみ、マックベアからのクリスマスプレゼント。



こんどのクリスマスはぜひパソコンと一緒に迎えたいと思っている君に、マックベアから素敵なクリスマスプレゼント！

12月10日(土)～25日(日)のフェア期間中、全国のマックベアフェア参加店でPCシリーズのパソコン本体、ディスプレイ、プリンタ等を買った人には、もれなくマックベアクリスマスパーティーグッズをプレゼントしちゃいます。

さらに、秋葉原（東京）のフェア参加店で買うと、ゲームで遊んで素敵なマックベアグッズの当たるマックベアランドへの招待券ももらえるよ。

ぜひ、この機会をお見逃しなくお近くのフェア参加店まで…。詳しくは、店頭ポスター、チラシのあるフェア参加店に聞いてね！



月間MVPをめざしてチャレンジ！
NECパニックベアーズコンテスト

チャンスは、続々。PC-8801MA2／FEには、面白ゲームソフト"パニックベアーズ"がもれなくついてきて、しかも楽しいコンテストに参加できるんだ。海軍士官の絵を選び、制限時間を59分59秒にさせてゲームスタート。絵を完成させたら、タイムが見えるように画面写真を撮って写真の裏に「住所」「氏名」「年齢」「電話番号」「職業（学年）」を記載して下記まで送って下さい。各月のベスト5（MVP賞）はパソコン専門誌上で発表、マックベアグッズセットを進呈。また、参加者全員にもマックベアテレカをプレゼント。さぁ、月間MVPめざして君もチャレンジしよう！





●送付先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
NECパソコン「パニックベアーズコンテスト」係

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

冬のPCビッグチャンス
実施中（1989年1月20日まで）



いまNECのパソコンを買うと、オリジナル万歩計が当たる！

期間中、PCシリーズ（本体、プリンタ、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット）をお買上げの方に、その場ですぐ当たりはずれがわかる"スクラッチチャンス"！楽しいスクラッチゲームにチャレンジして当たった方には、歩いた距離と時間がすぐ分かるデジタル表示のオリジナル万歩計をもれなくプレゼント。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　日本電気グループ


鮮やかな力。
SST
SUPER SOFTWARE TEAM
株式会社ゲームアーツ／株式会社コスモス・コンピュータ／株式会社システムサコム／株式会社スクウェア／ビーピーエス／ボーステック株式会社／日本ファルコム株式会社
Visual Review Vol.3
Illustrated by Katsuya Terada


TETRIS
テトリス
好評発売中!!
このくやしさは、快感だ。
シンプルなものほど奥が深い。それは、おもしろさの本質を見極め、磨きあげているからだ。ソ連で生まれたゲーム「テトリス」が、世界中で人気を博しているのも、本物のおもしろさを持っているからだ。ルールは簡単だが、その楽しさは奥が深い。ゲームオーバーになるたびに感じるくやしさが、やがては快感になるほど「テトリス」は魅力に満ちている。
好評発売中 ¥6,800
PC-8801シリーズ・X-1シリーズ・PC-9801 (要256KBRAM)
PC88VAシリーズ・X68000・FM77AV・FMR-50
MSX2 専用 メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。
X1シリーズの発売がおくれて す。ご迷惑をかけて申しわけありません。
MSXはアスキーの商標で
ビー・ピー・エス 担当/吉田・南都
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F TEL 045-931-0151
「テトリス」ゲームクイズ実施中 ▶ 詳しくはパソコンショップ店頭にあるチラシをご覧ください。

シリーズ第3弾!!

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

自己中心派3
望郷さすらい雀士編



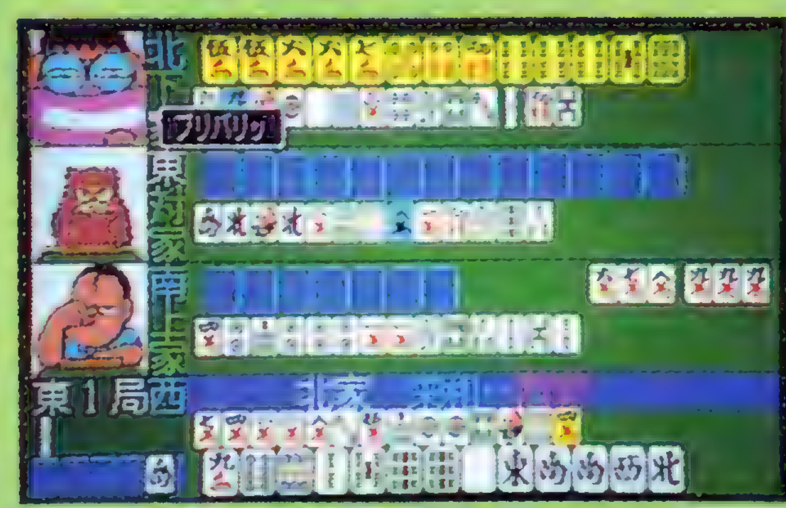
PC-8801/mkII/SRシリーズ/VAシリーズ/MA2/FE対応

12月中旬発売　定価6,800円

- 『望郷さすらい雀士編』は，単独でも遊べますが，『ぎゅわんぶらあ自己中心派』，『自称！強豪雀士編』と併用することにより，最大34人の中から好きなメンツ，指導者を選べます．
- 今回，新たに用意された"望郷さすらい雀士"は以下の10人です．①哭きのカバ(しびれる哭き　不運のツモを跳ね返せ) ②片ちん大王(目指せ！　タコ全国制覇!!) ③武田　震源(群雄割拠の戦国麻雀) ④E.T.(ツキパワー全開) ⑤早乙女　牌(上品な打ち筋に恵まれたツキ) ⑥ババプロ(出るか　ムリチン) ⑦カラポン(謎の侵略者) ⑧ケケケの北郎(目玉おやじがフォローするぞ) ⑨CHON²(へたでも許す) ⑩ジニアス　斉藤(憎らしいが　うまい)

・旧88は漢字ROMが必要です．
・旧88/mk IIはNEC・FM音源ボード(PC-8801-11)がないとBGM，音声出力がお楽しみいただけません．



好評発売中
MSX2, MSX 両専用　定価6,800円

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム
自己中心派

MSX2 RAM64K・VRAM128K
MSX RAM16K
2MROM

12月中旬発売
PC-9801シリーズ　5"-2HD　5"-2DD　3.5"-2DD　定価7,800円

ぎゅわんぶらあ
自己中心派2
自称！強豪雀士編

※MSXマークはアスキーの商標です

きみも狙おう！三冠王

プロ野球ファミリースタジアム
ペナントレース版

好評発売中
定価6,800円

PC-88VAシリーズ
5"-2HD(2枚組)定価6,800円
2ドライブ専用，アナログRGBモニタ専用




同時発売!!
デュアル　ジョイポート定価3,800円

GAME ARTS

STAC

VEIGUES

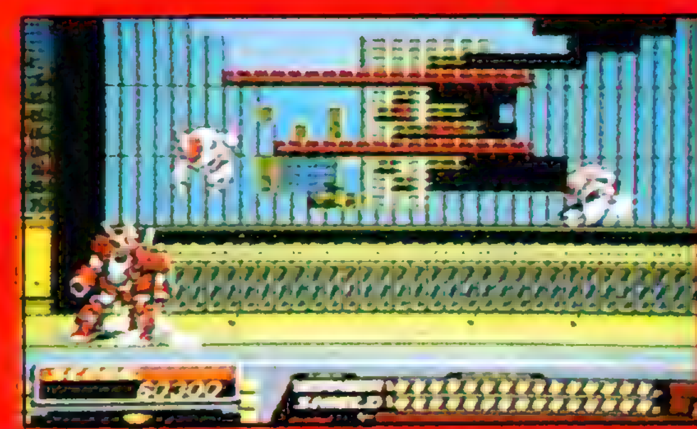
ヴェイグス

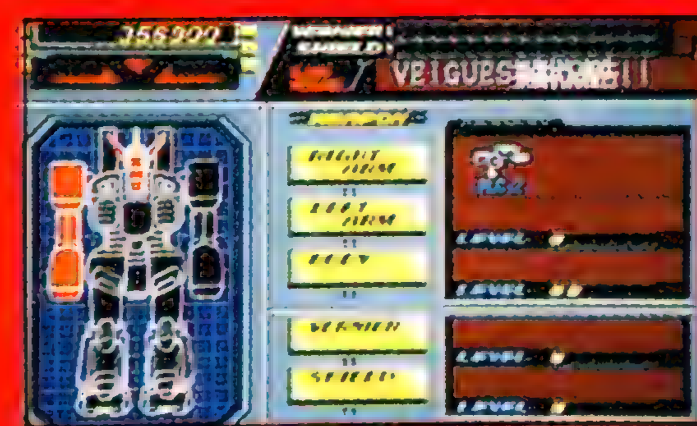
TACTICAL GLADIATOR

12月中旬発売

PC-88SR以上・VA対応
2ドライブ専用・FM音源対応
4枚組・定価7,800円















- ■完全二重マップスクロール，さらに遠近感がある三重構造背景.
- ■地上戦，洞窟戦，要塞内部戦の3ミッション，各5エリアの全15面.
- ■30種以上のアニメーションパターンで，96×64ドットの巨大なプレイヤー機のリアルでなめらかなアクションを実現.
- ■ダメージにあわせて両腕と頭が吹き飛ぶ！リアルな描写.
- ■ビーム兵器とパンチは6ランク，ボディのバルカンは3ランクに，撃破した敵の数やスコアによってレベルアップ.
- ■15曲以上のBGMと多数の効果音によるより映画的な演出.

▶ゲームアーツの通信販売は，なんと翌日発送！　宅急便であなたの家まで配達します．下記の銀行口座にゲームソフト代を振り込み後，ゲームアーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(送料無料)　　住友銀行池袋支店　普通口座1102614

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
03(984)1136







迫り来る “魔„の波動を感じたか!? ならば旅立て、SORCERIAN 暗黒のギルバレス島へ!!

SORCERIAN-SYSTEM-SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian

ピラミッド ソーサリアン



Scenario 1　血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはずれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミッドが林立していた。ピラミッドは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミッドは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミッドの中に、不思議議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあげてくれる代物だとか色々言われている。

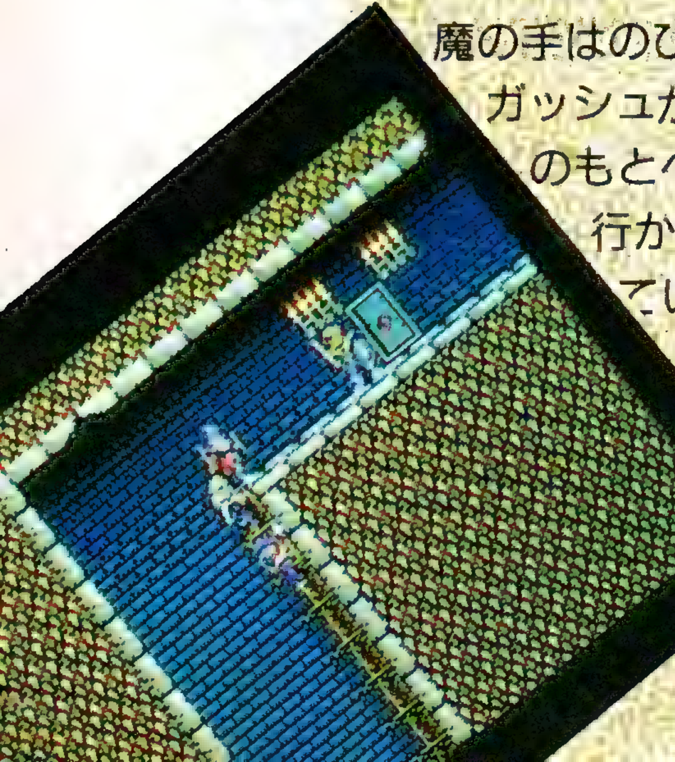
かつて一人の呪術師が、仮面を手に入れるため、ピラミッドの中に入って行ったが、それきり消息を失ってしまったという。



Scenario 2　魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦が住んでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。



Scenario 3　心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4　嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。

Scenario 5　魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。



『戦国ソーサリアン』で暗黒神・邪鬼を倒すことは、“魔”の物語の序章にしかすぎなかった！暗黒神・邪鬼を凌ぐ強大な“魔”の本体、大魔王ギルバレスに挑む冒険だから、『ピラミッド・ソーサリアン』が、『戦国ソーサリアン』以上のボリュームを持っているのは、当然かもしれないが、それにしてもすさまじい。5インチ2Dディスクでは、やっとのことで2枚に収めたものの、内容の濃さは5枚分⁉ 1から5までが連なった長編シナリオであるというだけでなく、謎解きあり、アクションありで、各シナリオごとに、その性格が変えられているんだ。これほど彩り豊かで、これほど手ごわいゲームなんて、『ソーサリアン』にもなかったぜ！

12月23日発売！
▶全機種そろって一斉発売！◀

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

機種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	12/23発売！
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D (2枚組)	3,800	
X1turbo	5.2D (2枚組)	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

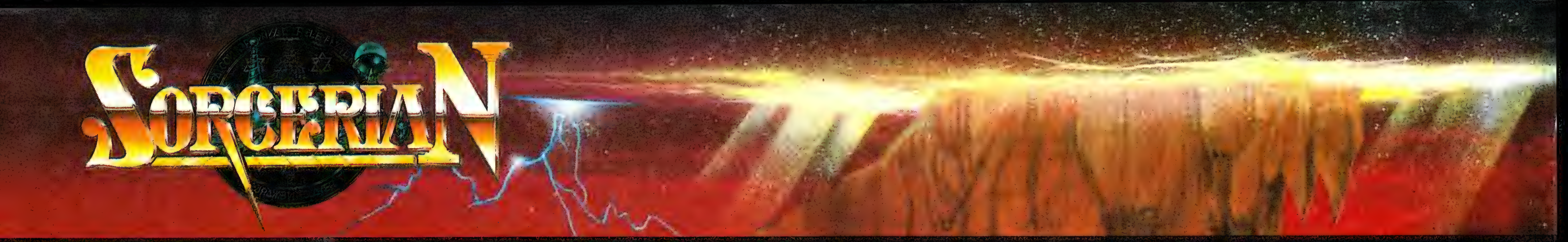


好評発売中‼
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714



ソーサリアン



RPG

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

15

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。



120

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

60

音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥9,800
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	



Sorcerian System



君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

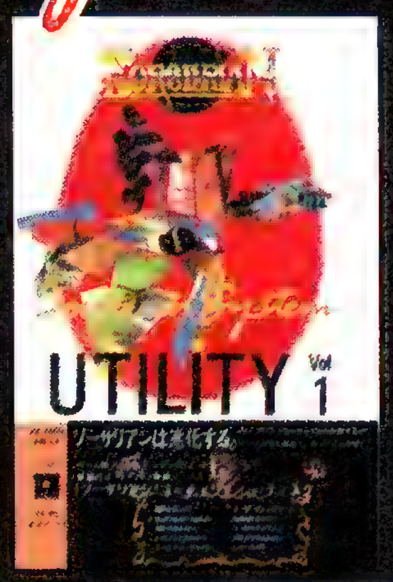
SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1

『ソーサリアン』追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオティスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」か必要です。



ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY ¥3,800 Vol.1

『ソーサリアン』ユーティリティー・ディスク

「ユーティリティ・ティスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフか直接ユーザーへメッセー シを伝える一種のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」か必要です。

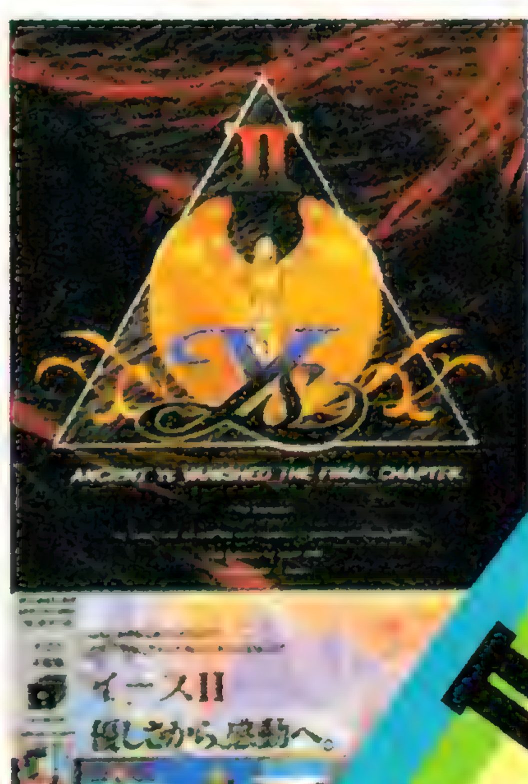


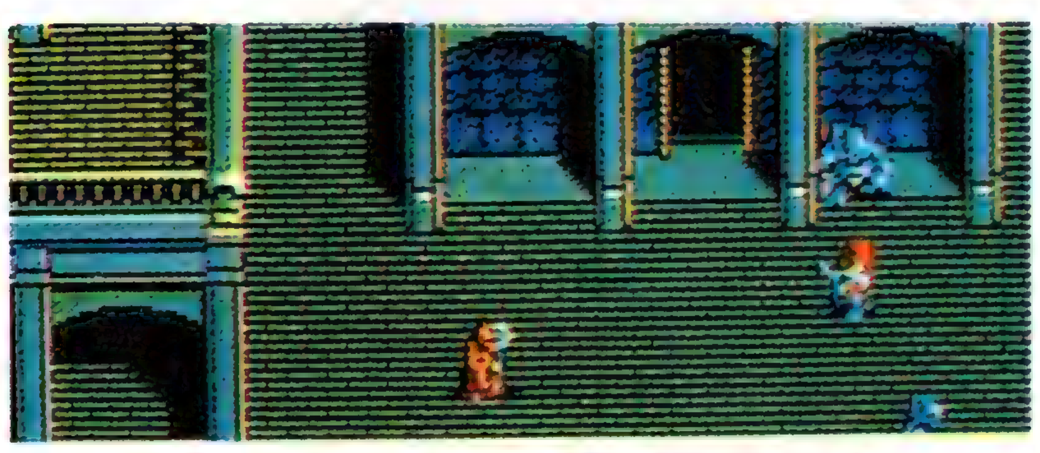
イースIIはイースの続きです。

■前作の4倍のデータ量を有し､3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが､「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。





イースII 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2 各¥7,800

イースがなくても
イースIIはプレイできますが、
イースをプレイしておくと、
イースIIがより楽しめます。

イースがあったからイースIIがある。
誰しも物語の始まりは見てみたい。
感動してみたい。だからイースシリーズ
創世記「イース」。

幾重に織りなす謎の世界(イマージュ)。

大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語(ストーリー)。



- 立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- 多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- 第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう

イース 好評発売中!!

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7
NEW7/FM-77AV/MSX2 各¥7,800

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
- 現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
- 代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714



あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。


BOTHTEC
この街の夜を支配するのが夢だった——
舞台は、1930年代の禁酒法時代のシカゴ。縄張り争いとはびこる犯罪、
そして、誰よりもタフな者だけが生き残れた時代。
その昔この街を支配していたカポネも刑務所へ送られてしまった。
今は誰もが次の支配者になる権利を持っていた。
いつも誰かが支配者の椅子を狙っていた。
そして、この暗黒街を支配するには、暴力、脅迫、賄賂、裏切り、
政治権力が必要だということも誰もが知っていた。
THE KING OF CHICAGO
A CHINEMAWARE INTERACTIVE MOVIE
ザ・キングオブシカゴ
■あのシネマウェアーの代表作「ザ・キング
オブシカゴ」が日本語になって初登場。
■全く新しいゲームシステム。マウス操作で
映画のように進むストーリー。
(マウス専用オペレーション)
■2メガバイトを使いきった、目を疑うようなフル・アニメーションのグラフィック。
■プレイヤーの動きに合わせて絶えず変化するキャラクター、エレメント、イベント。
(それらは、10億種類以上のコンビネーションになります。)
■ロールプレイングと戦略のユニークな組み合わせ。
■全36曲のオリジナル・FM音源ミュージック。
12月16日㈮ 新発売
X68000
5"2HD 2枚組
¥12,800
CINEMAWARE
Published under license from Cinemaware Corporation. 1988.
Cinemaware is a registered trademark of Cinemaware Corporation.
King of Chicago is a trademark of Cinemaware Corporation.
All rights reserved. Licensed in conjunction with JP International.
© 1988 BOTHTEC Inc.


ファンタジーII
フェロンラの章
PHANTASIE II
A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST
邪悪に満ちた暗雲が、いま鼓動を始める。
好評発売中!!
MSX2 専用
3.5" 2DD(2枚組)
VRAM128K RAM64K
1ドライブで動作します。
MSXはアスキーの商標です。
¥9,800
ファンタジー・ジェルノアの章をお持ちの方は、作り上げたキャラクターをファンタジーIIに移し、新たな冒険を始めることができます。
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
©S.S.I.
©BOTHTEC
PHANTASIE
A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING ODYSSEY
ジェルノアの章
好評発売中!!
MSX2 専用 3.5 DD
VRAM128K RAM64K
1ドライブで動作します。
¥9,800
The Scheme
ザ・スキーム
熱き心で立ち向かえ。
好評発売中!!
PC-8801SR以降対応(V2モード)
5"2D DISK2枚組
©1988 BOTHTEC
¥7,800
◎全500画面以上の広大なマップ。画面は瞬時切り替えでスピーディな進行。
◎今までに考えられなかった細かいキャラクターの動きと操作性のよさが、あなたをゲームの世界に引き込む。今、88はアクションゲームマシンだ。
◎巨大ボスとの戦闘シーンでは、高度な重ね合わせ処理により背景の後ろで星が流れる。
◎臨場感あふれるBGM32曲がゲーム中フルタイムでビシバシ流れるぞ!!しかもそのうち16曲はFMサウンドボードIIに対応、FA・MAならそのまま、FM6重和音、PSG3重和音に加えてAD-PCM1音のスーパーポリフォニックサウンドが君の88で鳴る!!
◎2ドライブにディスクをどちらに入れてもゲームが出来る親切スタートアップ。ディスクに3人まで名前を登録でき、マルチウィンドウで簡単操作。
◎ジョイステック対応、コンティニュー・セーブ機能付の親切設計。
◎隠しコマンドのSTOPキーを押しながらの立ち上げでなんとYK2、ONIONによる99曲ものオリジナルサウンドモード。COPYキーでのサウンドモードもある。
通信販売を行っております。ご注文の際には、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申し込み下さい。なお、当社はスピーディな宅配便でお届けしています。送料無料
スタッフ募集 ゲームデザイナー(企画)、キャラクター・グラフィックデザイナー、プログラマー、テストプレイヤー TEL.(03)708-4712
BOTHTEC
ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL.(03)708-4711



THE LEGENDS OF DIMENSION ALPHA CHÁTTY

愛とは…。憎しみとは…。この永遠の疑問符にクサビを打ち込むのはシャティかもしれない。



永い沈黙を破って、シャティ登場!!

人間の感情のヒダに触れるサイコロジカルなゲーム性と遠い未来を舞台に繰り広げられる緻密なストーリー性を合わせ持った、衝撃のSF超大作。

主人公の名はジュリアス・リンチ。ある日ふと気がつくと、一緒に仕事をしていたテロガ博士が殺されていた。そして、犯人らしき人影が、部屋にあった"次元転送機"に乗り込むのが見えた。が、ひょっとしたら口論の末、自分が殺したのかも…!? 記憶を失い当惑するリンチは、疑われるのを恐れ、謎の人物を追って"次元転送機"に乗り込んだ。そして、リンチは見たこともない荒野で目を覚ますのだが……。タイトルの"シャティ"はテレパシーでリンチに助けを求める不思議な能力を持つ女性で、失われたリンチの記憶と深くかかわってくる。この謎をつきとめるのは君の知性しかない。

●製作日数/16ヶ月●総製作費/¥10,000,000●シナリオデータ/512,048bytes●グラフィックデータ/933,888bytes●総BGM時間/2,700秒●総挿ディスク枚数/27枚●原作/[illegible]三平●対応機種/PC-8801SR以降●メディア/5"2D ●定価6,800円

背すじがゾクッとするほど熱くなれます。



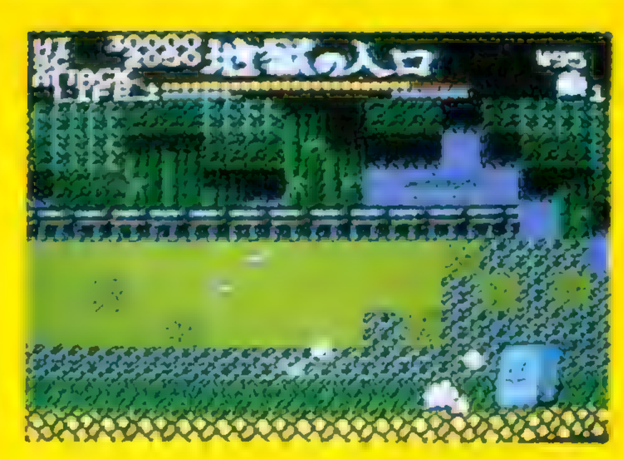
MSX2
痛快コミカル・アクションゲーム

幽霊君

ある時突然「幽霊」になってしまった「幽霊君」は大あわて。以前の記憶もすっかりないからさあ大変。そこへ現れた「おちょコ玉」という「魂」が、「地獄に仲間が捕らわれているんです。助けて下さい」なんて言うもんだから、話がますますややこしくなってきた。自分のことだけで手いっぱいなのに……。でもなにかありそう、閻魔大王に会えばなにかわかるかもしれない。そう思った「幽霊君」は「おちょコ玉」をお共に地獄へ……。

- 痛快・愉快なザコキャラは次から次へと30以上も登場する。
- ただでさえ攻略多難なデカキャラが全部で15種。
- 全7ステージ。各ステージが20面構成で、ボーナス面が2面用意されているので、なななんと、合計154画面。
- MSX2専用(VRAM128K以上・2メガビットROM)
- 定価6,800円
- ジョイスティック対応(2トリガー)
- 来春発売予定

MSX2はアスキーの商標です。







DOME

ノヴェルウェア第一弾!!
MSX2 いよいよ発売まぢか!!

プレイヤーがひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて自由に動き回れる ノヴェルウェアシリーズの第一弾として登場したこのゲームは、夏樹静子原作の小説ドームを題材としたものなのだ。ドームは現代版"ノアの箱舟"といえるもので、全面核戦争が起こる前に人類存続の為の施設"ザ・ドーム"を建設しようという壮大なドラマなのだ。

対応機種:PC-8801SR,TR,FR,MR,FH,MH,VA,PC-9801
SHARP X-1全機種,FM-7,FM-77AV,X68000
MSX2
メディア:5"2D5枚,5"2DD4枚,5"2HD4枚,3.5"2D5枚,3.5"2DD 4枚
グラフィック:イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ:20万字程度(原稿用紙500〜700枚)
価格:9,800円





アクションRPG

PROVIDENCE プロヴィデンス

如舞い降りたる魔女によって、世界が急変してしまった「フォルテ島」。以後、この島ではモンスターが歩き回り、手がつけられなくなってしまった。この世界を、元に戻すには、魔女を消し去らなければならない。

の状況を打開すべく、立ち上がった一人の「プリフィミア国」の子。しし、武器も鎧もなく、旅立たねばならない。アイテムを揃え、装備を集、いざ/

- FM音源対応（サウンドボードIIにも対応）
- ジョイスティック対応
- 剣と魔法による攻撃可能
- MP（マジックポイント）なしで魔法使い放題
- 経験値は、稼ぐ必要なし（HPはMAX状態から始まります）

- 対応機種/PC-8801SRシリーズ
  2ドライブ専用
- メディア/5"2D(2枚組)
- 予定価格/7,800円
- 近日発売予定



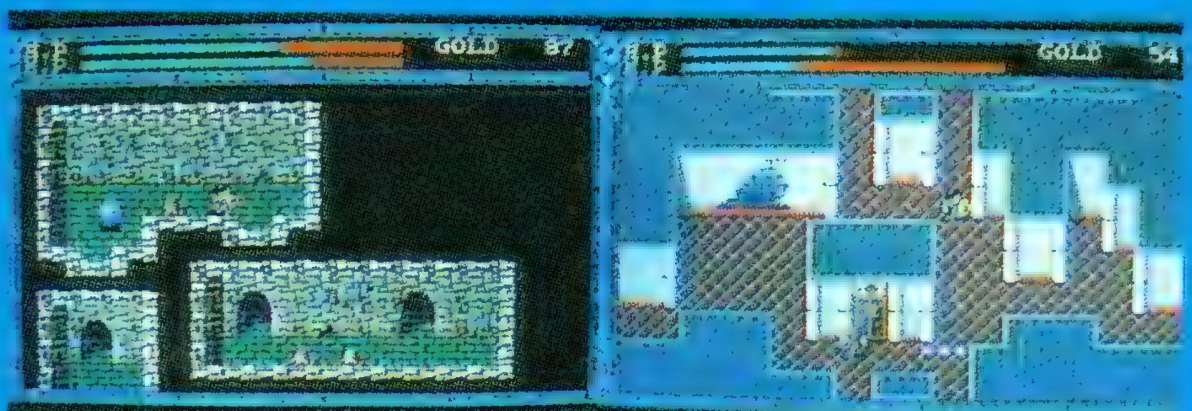
アクション・アドベンチャー/ヴァルナ

VALNA



ユニテリオン王国100年祭の夜、祭司長ザウルザリウスの陰謀によって、ロナール国王は命を奪われ、王に仕える者たちも、すべて抹殺されてしまった。ただ一人、幼いメルフィア姫だけは親衛隊長リアトスの手によって助けだされたが、その頃より世界は荒れ果て、魔物の巣と化してしまった。しかし、この荒れ果てた世界を救うため、勇者ティール・ギャラットは伝説のクリスタルを求めて旅に出る……。
それから10年。ティールの息子カミルは、父の行方を探してユニテリオン王国を訪れて来たのだが……。

- FM音源対応（サウンドボードIIにも対応）
- ジョイスティック対応（2トリガー）
- シナリオにノベルウェアシステム採用
- 魔法、剣、特殊魔法の3つの攻撃方法があります
- 対応機種/PC-8801SRシリーズ
  2ドライブ専用
- メディア/5"2D(3枚組)
- 定価/7,800円
- 近日発売予定







Programmed by Y Taruki / Music composed by Masa Saito / Directed by K Sato / AD created by Soul Bee

ソフトでハードな物語

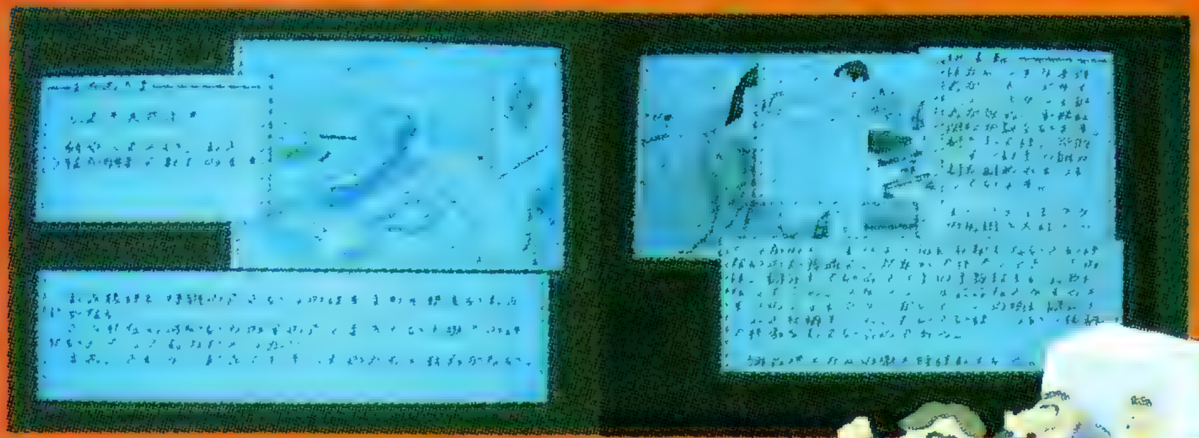
Scenario written by Y Tama / Graphic designed by STUDIO B C / Presented by SYSTEM SACOM

パソコンゲームソフト業界を笑いと涙のパニックに陥れた'88年度最高の話題作!!

「ソフトでハードな物語」は、ゲームソフト業界を舞台とした"業界モノ"ゲームです。プレイヤーはふとした運命のいたずらから中堅ソフト会社の社長となります。そして会社倒産の危機と戦いながらソフトの開発を行うことになるのです。それぞれに豊かな個性をもった社内のスタッフ、実在の個人、団体名に限りなく近い雑誌社や競合会社、業界有名人、こういった様々な関係者との駆け引き、そして思ってもみなかったような誤算にあなたは対応できるでしょうか? 豊富なテキストで"読ませる"エンターテイメント、ノヴェルウェアの第二弾。ごゆっくりとお楽しみください。

——— Are you ready?

- PC-9801 UV/UX/VM/VX
  X-68000 **好評発売中**
- **待望の"II"近日発売予定!**







楽しいイベントが盛りだくさん!みんな集まれ!

★システム サコム・フェア開催★

12月11日(日)〜18日(日)

■場所/渋谷パルコPART1〈MARK〉
■お問い合せ/03(464)6627(MARK)/03(635)7609(システムサコム)

MARK
ADVANCED IMPORT HOBBY MART
GAMES & MODELS

SACOM
株式会社 システム サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F

麻雀 最強 武蔵



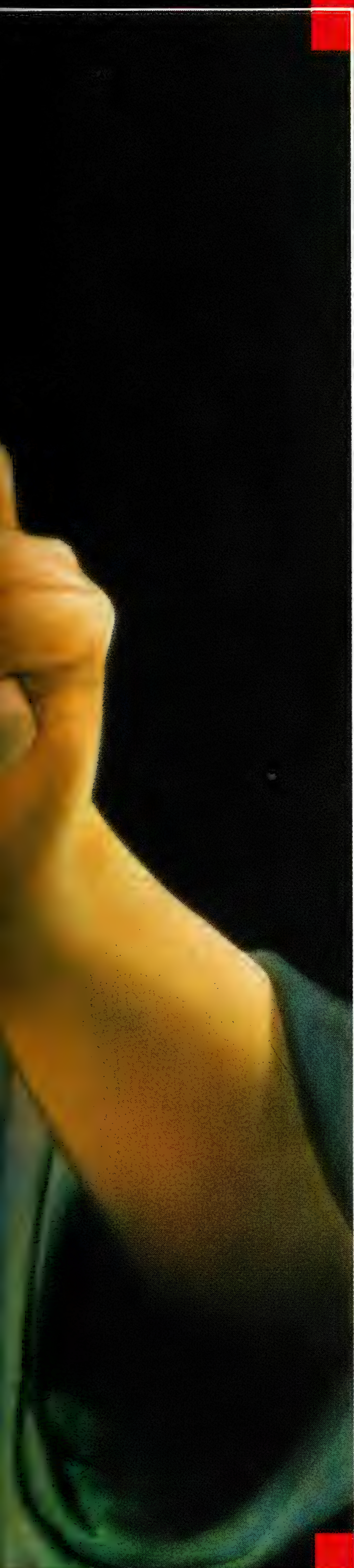


最先端技術(ニューロ)を導入した、麻雀専用アルゴリズムを搭載。あたかも対戦相手がいるかのよ
ゲームが楽しめる。また、打ち方のクセや強さをデータとして記録できるので、友達、有名人などさま
な人と対戦することも可能。パソコン麻雀を変えるのはこれだ!

●指示モード、オープン・モード、実戦モードなど多彩なゲーム・モード!●順位戦、名人戦、自由
択戦、かけ麻雀等、遊び方もいろいろ!●そのほかにも便利な機能が盛り沢山!

■PC-9801シリーズ ¥9,800 新発売!

※ニューロとは——人間の脳組織と同じ情報処理体系を持ち、学習したり思考したりするシステム。



麻雀五輪の書―

あなたも有名人と遊べます。

―有名人データ・ディスク同時発売！―



赤塚　不二夫（漫画家）
ユニークなキャラクターを次々と生み出す。代表作に「おそ松くん」「ひみつのアッコちゃん」ほか多数。



夏聖　千加（ジャズ・ボーカリスト）
大橋巨泉とマーサ三宅の次女として生まれる。ジャズ・ボーカルのほか、イラストやDJなど各方面で活躍中。



阿佐田　哲也（プロ麻雀士・作家色川武大）
著書「麻雀放浪記」が大ヒットし、麻雀の神様と呼ばれた。作家としても有名、様々な賞を受賞している。



マーサ　三宅（ジャズ・ボーカリスト）
「マーサ三宅ヴォーカルハウス」を開校し、多数のスターを育成。今年「スィングジャーナル」誌の第13回南里文雄賞を受賞。



金原亭　駒平（落語家）
現在TBSラジオ吉田照美のハッピー東京「駒平のフリスキーキャッタイム」の司会で活躍中の若手落語家。



前島　守男（映画監督）
大映監督、三隅研次に師事。代表作品にフジTVの超人気番組「スケバン刑事」シリーズがある。



豊田　有恒（SF作家）
ハードSFからショートショートまで分野は広汎。代表作に大河巨編〝ヤマトタケル〟シリーズほか多数。

水森　亜土（イラストレーター）
日劇ミュージックホールで歌手デビュー。イラストレーターとしても活躍、ユニークなキャラクターで広い層のファンを持つ。



バードマン幸田（プロデューサー）
新宿のジャズ・スポット〝J〟のオーナー。今回のデータ集制作にあたり、多大なご協力をいただいた。

※敬称略　アイウエオ順

各界でご活躍中の有名人の方々の麻雀の打ち方のクセを収めたデータ・ディスクも発売。あたかもその人と麻雀をしているかのように楽しめる！

■「麻雀武蔵」専用有名人データ集 vol.1　¥4,800　新発売！

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

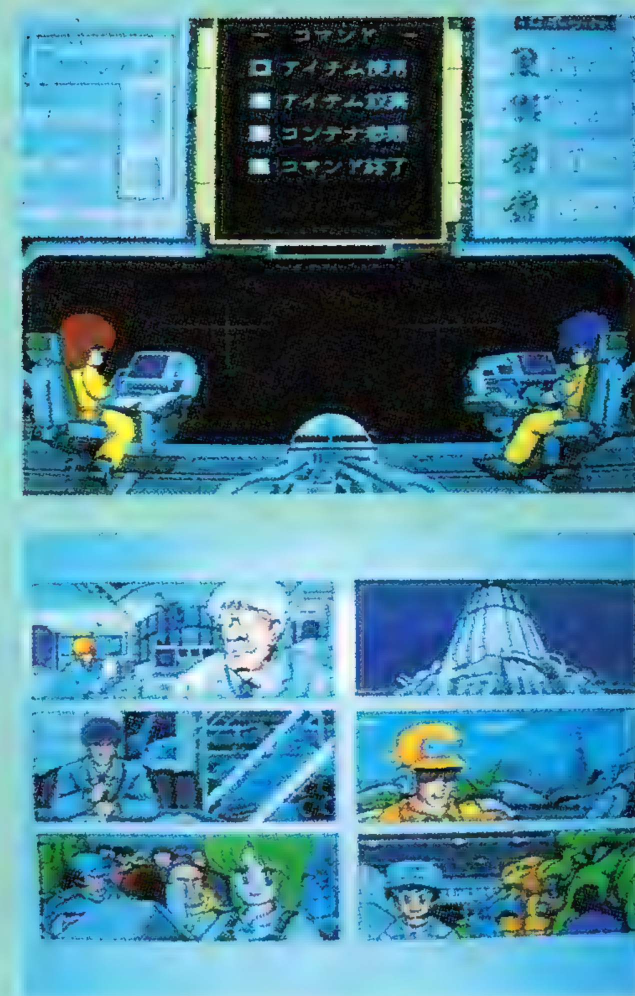
COSMOS
未知との調和と創造
株式会社コスモス・コンピューター
東京都渋谷区桜ヶ丘29-24　秀和桜ヶ丘レジデンス611　☎03(770)1821(代)

通　販
通信販売をご希望の方は、現金書留で当社までお申し込みください。送料は無料です。

SFウォーシミュレーション+ロールプレイング

WARNING

ウォーニング TYPE 68



■X68000 ¥7,800 新発売

■PC-8801SR以降(VA可)
■PC-9801
5″、3.5″ 各¥6,800 好評発売中
MSX版はブラザー「タケル」で発売予定

X68000版ウォーニング いよいよ登場!



X68000版は、こんなに違う!

●目標指定の細分化、エネルギーチャージなど、新たなルール追加でよりシミュレーション性を持たせたバトル・モード!
●マップをワイド化し、イベントの追加変更など新たに手直ししたゲーム・シナリオ!
●機動兵器やアイテムを増やし、プレイの幅をアップ!
●プレイをスムーズにするレーダー、サテライトの2モードを追加!
●そのほか、多くのスペックをグレードアップ!

KING OF MAGIC

FANTASY SIMULATION

キング・オブ・マジック

●剣と魔法の世界で繰り広げられる、本格的戦略シミュレーションゲーム! ●敵対勢力は、人間・エルフ・ドワーフ・モンスターの4種族。種族を選んで、1人プレイから4人同時プレイまで可能! ●大陸全土40ヵ国がすべて異なるデザインの戦闘マップ構成! ●初心者から上級者まで楽しめる簡易戦闘モード、シナリオ選択機能等を採用!

■PC-9801シリーズ ¥8,800 新発売

野心と魔力を携えた、戦乱の時代!

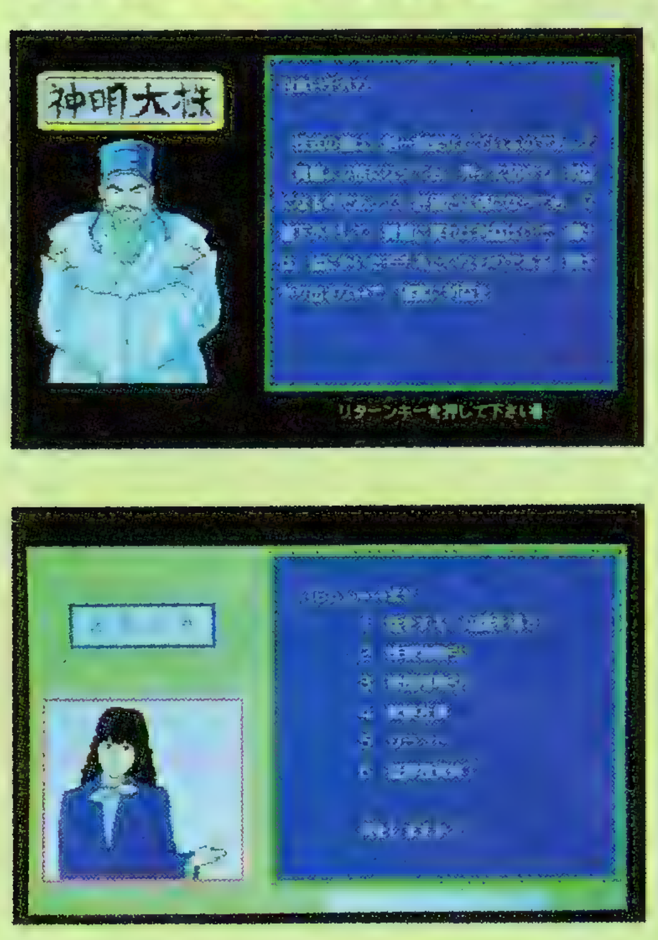




株式・投資シミュレーション

BILLIONAIRE 億万長者

知的でスリリングな戦略ゲーム。



●実際の投資の雰囲気を味わいながら、専門知識を学ぶことが可能!
●世界の政治、経済、紛争などリアルな情報をシミュレート!
●証券レディとの会話による、各社の業績・新製品・買占めなどの情報提供!

好評発売中
■PC-8801SR以降、PC-9801シリーズ、FM-77AVシリーズ、FM R-50、FM 16β、J-3100、X68000、M-500 各¥9,800

わが家の便利帳 vol.1

家計簿+(プラス)福袋

上手な財テクは
上手な家計簿から



●家計簿に占いなどをプラス。家族みんなで2倍に使える便利ソフト!
●家計簿、小遣い帳などに実力を発揮!
●今日の運勢、バイオリズム、相性判断なども本格的!

■PC-9801シリーズ ¥9,800 新発売

　※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

COSMOS
未知との調和と創造
株式会社コスモス・コンピューター
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611 ☎03(770)1821(代)

通販
通信販売をご希望の方は、現金書留で当社までお申しください。送料は無料です。

資料請求券 LOG 1/20



クリスタルソフト：「アドヴァンスト・ファンタジアン」画面写真

1·2 20/JAN.
TRINITY
INFORMATION

「アドヴァンスト・ファンタジアン」発売が遅れています。

次頁

「アドヴァンスト・ファンタジアン」をお待ちいただいているみなさま方、毎日たくさんのはげましの電話、お怒りの手紙等々をいただき、誠にありがとうございます。先月号で発売予定日を書いてしまったにもかかわらず、遅れてしまいました。ごめんなさい。スタッフ一同、さらに完璧に仕上げるために、日々健闘しております。

ところで、もう店頭デモはご覧いただけましたでしょうか？「アドヴァンスト・ファンタジアン」のオープニングともなるこのデモを見ていただければ、そこから広がる世界が、少しわかってもらえるかなと思っています。

ともあれ、みなさんにお会いできる日まで、あと少し、ご期待ください。

XTALSOFT Personal Computer Software

〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11 ☎06-326-8150

今年一年どうもありがとうございました。



ハミングバードソフト：勇者の皆さんもお疲れ様でした

「ファイアボール」MSX2
「ラプラスの魔」PC-9801、X1
「アグニの石」PC-8801SR
「ロードス島戦記」PC-9801

今年発売しましたハミングバードソフトのゲームのすべてを可愛がっていただきありがとうございました。
スタッフ一同心からお礼申し上げます。

Humming Bird Soft™

〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15 ☎06-315-8255

X68版「カサブランカに愛を」は色んなところに新しい趣向がいっぱい！

3頁後

シンキングラビット：「カサブランカに愛を」画面写真



はーい、X68ユーザーのみなさん、ディスクミステリー第2作目「カサブランカに愛を」お楽しみいただいてますか？　SFをベースに、殺人という出来事を使って、愛のストーリーを形づくるシンキングラビットならではのアドベンチャーゲームです。X68000版では、耳に嬉しいBGMに加え、グラフィックが3段階に変化するという目にも楽しい趣向を取り入れました。カラー、セピア、白黒と、時代ごとに変わる色調が、ゲームストーリーを盛り上げます。つまり、他ではちょっと見あたらない、小粋でシャレたミステリーゲームです。超本格派ミステリー「道化師殺人事件」ともどもよろしくお願いいたします。

soft office THINKING RABBIT

〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

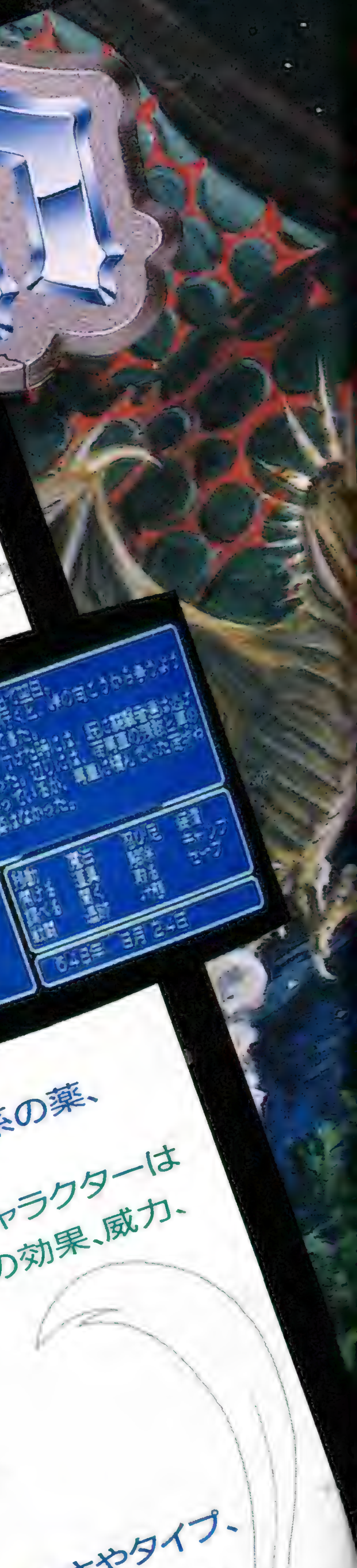
アドヴァンスト ファンタジアン

■PC-8801SR/TR/MR/FR/MH/FH/MA/FA/MA2/FE/VA/VA2/VA3
■5"2D版(3枚組) 定価:7,800円

ADVANCED Fantasian

QUEST FOR LOST SANCTUARY









失なわれたサンクチュアリィを求めて

今を去ること数百年、楽園"エリアス"の天空に、伝説の昔より、
不吉な印とされた巨大なほうき星が現われ、ついに巨大ないん石が落下した。
大地は揺らぎ、黒い雲はしだいに空をおおった。
数年後、雲の切れ間から、太陽の光が差し込み始めた時、
初めて人々は異変に気づいたのだった。太陽の位置がおかしい…。
あのいん石のために、地軸の向きが変わってしまっていたのだ。

- 7つあるクエストを解きながら進むキャンペーン形式であなたをしだいに伝説の世界へ誘います。
- 一つの仕事をやりとげたあとで、経験値や報酬金(ゴールド)をもらうシステム、効くまでに日数のかかる回復系の薬、適正な武器価格など時間、生活などの概念をリアルに表現しました。
- 従来のR.R.Gより進歩した魔法。一つの呪文は4つのエレメントから構成されていて、 魔法を使いたいキャラクターはそのエレメントを一個ずつ学び、それを自分で自由に組み合わせ呪文を作ります。このシステムにより、魔法の効果、威力、成功率、必要な疲労度を自分で調節できます。
- 戦闘シーンは実際の行動をコマ落とし的に表現することによって、より忠実に戦闘をシミュレート。行動の順番は各キャラクターのパラメータにより設定され、よりすばやく動けるものから行動します。一度に行える行動には、アクションポイントという新しい考え方をとり入れ、よりリアルな戦闘を実現しました。
- 決められた職業はなく、20項目にもおよぶスキル(能力)を特徴的に持たせていくことによって、各キャラクターに独自の個性をあたえることができます。
- 武器はショップにあるだけでも30種以上。高価なものが必ずしも大きな威力を発揮するというのではなく、敵の強さやタイプ、持っている防具の種類、いわばT.P.Oに合わせた武器、防具の選択が要求されます。
- ウインドウの重ね合わせ処理。新しいウインドウが出るたびに元のウインドウカラーがハーフトーンになり、画面が大変見やすくなりました。
- BGMはステレオFM音源に対応しています。




※この広告の画面写真は開発中のものですので、実際と異なることがあります。
XTALSOFT™
Personal Computer Software
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150

あの名作ディスクミステリーが X68000に甦える

コマンド入力だから面白い、本格派のためのアドベンチャーゲーム

「人生とは素晴らしい舞台、時間はかくも巧妙な伏線を張った物語を用意して、
我々を楽しませてくれるではないか。」……クルツフォン・エルガー博士



殺人事件さえもこの「カサブランカに愛を」では一つの伏線にしか過ぎない。殺人事件が解決した後も物語は続く。むしろ、事件解決後こそが物語のメインテーマを語る部分なのだ。時間を超えた壮大な人間ドラマの中にプレイヤーは人を思いやる気持ちの大切さ、生きることの素晴らしさを感じるのである。僕はゲームを解き終わった時、感動で思わず涙がこみあげてきたぐらいなのだ。とにかくゼッタイにお勧めのAVGだと断言できる。

響 あきら（ゲーム評論家）
JICC出版局 別冊宝島63号「ミステリーの友」より

ジェリー・ランドルフはシカゴの新聞社、デイリー・カサブランカの女性記者である。ある日彼女の無二の親友メイ・エルガーが行方不明になり、それと時を同じくして、父エルガー博士の研究が軍部に狙われているという内容のメイの日記がジェリーのもとに届けられた。
早速、同僚のロイと共に彼女の家へ向かったジェリーは、研究室にある大きな機械の傍らで胸にナイフを受け、殺されている博士を発見する。調べると、研究所の裏庭には犯人のものと思われる足跡が残されていたが、不思議な事にその足跡は研究室に向かっているだけで出て行った形跡がない。犯人はどこへ消えたのか。また殺された博士の顔に浮かぶ穏やかな表情……。
あなたは犯人を追って過去へ飛ぶ。そこであなたを待ち受ける運命とは……?
AS TIME GOES BY — あなたが経験する愛と冒険の人生に乾杯!

シンキングラビットのディスクミステリー「カサブランカに愛を」は、SFを舞台にミステリーあり、ロマンスありのフルコースでお届けします。
X68000のために、追加も含め全グラフィックを改良しました。3段階に変化する美しいグラフィックと、古き良きアメリカを彷彿とさせるBGMで、他のゲームでは味わえない珠玉のストーリーをお楽しみください。

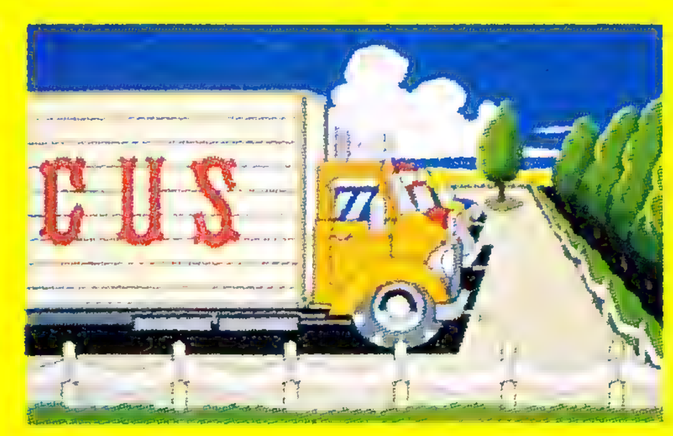
カサブランカに愛を
殺人者は時空を超えて

好評発売中 5インチ2HD
¥7,800

Meurtre d'un Clown.

道化師殺人事件









昭和60年4月に登場し、アドベンチャーゲームの方向を完全に決定づけた「道化師殺人事件」。発売後数年を経た現在でも、その伝説は衰えることなく、アドベンチャーゲームの金字塔として高く評価されています。しかも、今までの機種では惜しくも表現できなかった部分が、X68000によって実現しました。
65000色カラーグラフィックモードを使ったフルスクロールによる臨場感と、練り上げられたシナリオが描き出す殺人劇。
アドベンチャーゲームの最高峰「道化師殺人事件」、ついにX68000に登場しました。「道化師殺人事件」を超えるのは、「道化師殺人事件」です。

好評発売中 5インチ2HD ¥7,800

ハードボイルドアドベンチャー「ザ・マン・アイ・ラブ」来春発売!

soft office THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中州1-2-24-503 ☎0797-73-3113

Human
Hudson



「アウト!」「セーフ!」高橋名人の声がジャッジ!

プロ野球も終わって、ポッカリ気の抜けた野球ファンよ。ガッカリしている場合ではない。あのパワーリーグが、X68000初の本格派ベースボールゲームとして、いよいよ新登場する。ボールはカーブ、シュート、ホームランなど遠近感や立体感は野球中継を超えたリアリティ。X68000ならではの鮮明画像が、かつてない迫力の野球ゲームを実現した。その上、サンプリング機能により高橋名人の生のヴォイスが「アウト」「セーフ」をジャッジする。しかも、選手のデータを見ながら、チームの編成、選手の交代まで監督としての采配も存分にふるえるときている。オールシーズン、パワーリーグにオフはない。



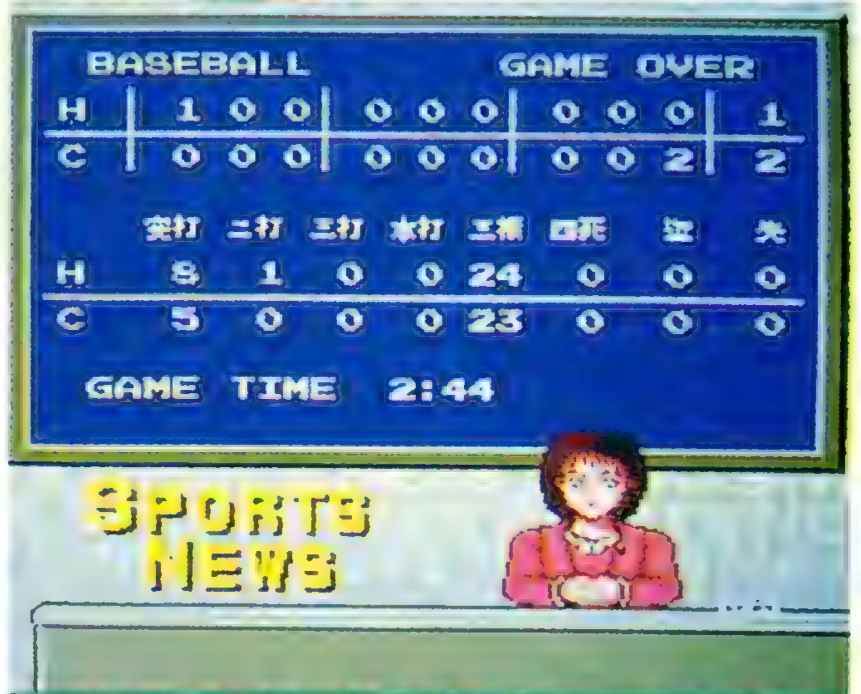
さあ、始まりました世紀の対決、いよいよゲーム開始です。



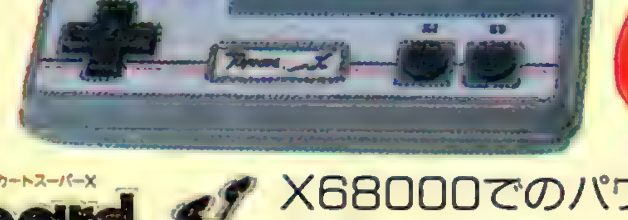
バックホーム体勢ですか。トップアイから外野守備のフォーメーションを見てみましょう。



1アウト、ランナー2・3塁、はやくも絶好のチャンスをむかえています。



試合終了。ゲームの経過をニュースでふりかえってみたいと思います。



好評発売中

ジョイカードスーパーX
Joycard Super X

X68000でのパワーリーグのプレイには、ジョイカードスーパーXが必要です。(従来のジョイカード/スーパーIIも使えます)

希望小売価格 ¥2,200

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・福岡

サンタのおじさんだって買ってほしい！



クリスマスプレゼントはマイト アンド マジックで決まり！

PRESENT



マイト アンド マジック2 オリジナルマグカップ、オリジナルスケジュールノートプレゼント

抽選で500人にオリジナルスケジュールノートを、さらに100人の方にオリジナルマグカップを差し上げます。
ご希望の方は規定のアンケートハガキに必要事項を記入して40円切手を貼り、1989年2月28日㈫必着で、スタークラフト ノート&カップ係までお送りください。

マイト アンド マジック2を見事コンプリートした方に終了認定ゴールドカードを献上！ そして……2名をロスアンゼルスへ特派員として派遣！

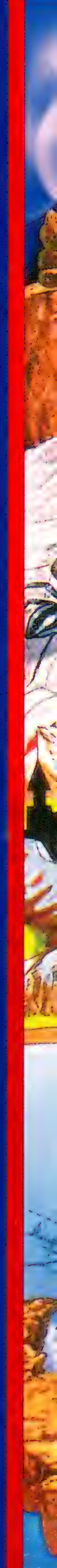
マイト アンド マジック2をコンプリートした方に、その勇気と智力を讃え、終了認定のゴールドカード（コンプリート順のナンバー入り）を差し上げます。
ゴールドカード&特派員用のハガキに、最終画面で出てきたコンプリートコードおよび得点、その他必要事項を記入し、40円切手を貼って、スタークラフトゴールドカード&特派員係までお送りください。先着で1,000名の方に差し上げます。（コンプリートが遅くなった方は、間に合うかどうかを電話でお確かめください）
そしてもうひとつ。コンプリートされた方で、特派員としてロスアンゼルスへ行くことを希望する2名の方をスタークラフトの特派員としてロスアンゼルスのニューワールドコンピューティング社へ派遣します。
（運賃、宿泊費用はスタークラフトが負担します）
ただし、**都合上3月～4月の間で当社が指定する日程に合わせることができる方に限らせていただきます。**

PC-88・X1シリーズ新発売!!

（SR以降・VA専用）（X1シリーズとX1 turboシリーズは別です）

PC-98シリーズ（Vシリーズ以降）は絶賛発売中

FMシリーズ（77AV以降）は'89年1月、MSX・X68000は'89年2月発売予定





画面写真はPC-98を写したものです。他の機種とは多少異なる場合があります。

BURNING POINT

バーニングポイント



見て、聞いて、
情報を得ながら推理する!
登場! パーセプションタイプ
ミステリーゲーム!!（感知型）

PTって何?

（パーセプションタイプとは?）

「パーセプション」とは、感知する、認知するという意味です。このゲームは従来のAVGとは異なり、グラフィック、SE（効果音）もゲームの情報となります。そう…見て、聞いて、テキストの情報を得ながら推理していくという、あなたの洞察力が試される新しいタイプのミステリーゲームです。さあPTでハードボイルドの私立探偵で体験して下さい。

- 「ふきだし」方式によりテンポのよい会話のラリーが、即! あなたをバーニングの世界へひきずり込む!
- 「通常コマンド」の概念をとりはらい、会話中のせりふの中に自然に登場するあなたの意思を決定させゲームを進めますので、ドラマの流れをたんのうできます。
- 思考のマザーベースは探偵事務所。状況を分析、推理し、次の行動を決定できる捜査方針モードというシステムをつけました。
- リアルなフルグラフィック（アニメ処理）
- ふんだんに使ったSE（効果音）の嵐!
- 付属の新聞もゲームのヒント?

スタッフ 原作遠藤健司「バーニング・ポイント」より　メインプログラマ佐藤誠
ゲームデザイン高見摩耶　キャラクターデザイン岡本健志
グラフィックデザイン横木憲幸　デジタイズ岡本健志 & YONEGON
音楽・SE沢和雄　ミュージック・テクニカル土方雅之

対応機種 ■PC-8801FE/MA2■PC-8801FA/MA■PC-88VA/2/3
■PC-8801FH/MH■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源（サウンドボードII）対応
5インチディスク版5枚組　**¥8,600円**

ステレオ・サンプリングBGM&SEで大迫力
サウンドボードII（FA・MA・MA2・VA/2/3）のみ

12月23日 事務所のドアをたたいて下さい。

オフィスのドアに「スティール探偵事務所」と書かれた表札をつけてから三日が過った。依頼に訪れる客は無く、机の電話も鳴らない。ぼくの名前はマイク・スティール。ライセンスを取ったばかりの探偵だ。探偵という職業は、例えば退職した警官がなるケースが多いことを考えると、ぼくのような若すぎる探偵というのは異色だろう。これといった信条もなく、そのかわりに挫折もない。とは言っても経験不足であることは否めない。謎を秘めた美女の依頼人には興味があるが、銃弾の嵐をくぐり抜けるような自信と体力はない。ぼくにあるのは壊疑心。真実を知りたいと思ったとき、ぼくの壊疑心は人一倍旺盛になる。そんなぼくのところへ初めての依頼人が訪れた。上流家庭出身のフィストバーグ夫妻だ。この品の良い老夫婦がぼくに依頼したのは、消えてしまった孫娘のヘレンを捜してほしいという依頼だった。しかし、普通の失踪人人捜しとはちょっと違う。ヘレンがいなくなった状況にかなりの謎があるのだ。彼女は夫と共にあるホテルに宿泊した。しかし、そのホテルが真夜中に火災を起こし、夫は助かったのだがヘレンだけが火災から逃げ遅れてしまったのだ。鎮火後、ホテルの焼跡からはヘレンの死体は発見されず、生存者のなかにも彼女の姿はなかった。文字どおり彼女は消えてしまったのだ。この不可解で非現実的な事件を調査していくぼくは、やがて巨大な陰謀の渦に巻き込まれ、ぼく自身の命をも狙われる羽目になる。さまざまな思惑が交錯する人間模様のなか、この事件の発火点となった隠蔽された真実を解き明かそうとするためには、ぼくはわずかばかりの勇気を最大限に奮い立たせなければならなかった。

開



王手

最強の将棋ソフト。
おかげさまでロングセラー!

森田和郎の将棋

腕自慢の人はもちろん初心者の学習にも最適です。

◈人工知能型思考ルーチンと研究・学習のために最適な6つのメイン機能（対局、棋譜再現、LOAD、SAVE、盤面設定、詰将棋）とそれを補佐する数々のサブメニューを備えた本格的将棋ソフトです。
◈対局の棋譜を保存（セーブ）でき、後日、再現（ロード）することができます。名人戦などの対局を保存→再現することにより、プロ棋士の将棋を研究、観戦することができます。
◈詰将棋をコンピュータが解きます。新聞、雑誌等の詰将棋を短時間で解いてくれます。
◈RS232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。もちろん、PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズの『森田和郎の将棋』との通信対局もできます。

■PC-8801FE/MA2■PC-8801FA/MA■PC-88VA/2/3■PC-8801FH/■PC-8801mkIISR/TR/MR/FR
5インチディスク版 ¥7,800
■PC-9801/E/F/VM/VF(2DD)■PC-9801VX/RA　5インチディスク版　¥8,700
■PC-9801/E/M/VM(2HD)　¥9,800■PC-9801U/UV　3.5インチディスク版　¥9,800







ナイス
イン!!

ワールドゴルフII

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

- アマチュア➡国内プロ➡世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール！トーナメントモードでは、なんとと合計100人のゴルファーが登場！
- ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
- 賞金制度と資格制度あり。

■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)…………¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組…………¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)
……………………………………¥7,800

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



急募

アルバイト
募集

パソコン・ファミコンゲームの好きな方募集中！あなたもエニックスの仲間にならないか！

《職種》
1．新作チェック要員（デバックスタッフ）
2．女性一般事務

《資格》
19才～26才、短大・大学・専門学校卒業又は在学生。
関東地方におすまいの方にかぎります。　※経験者優遇

《時間》
勤務期間・時間は相談に応じます。
※年始もできる方同時募集中。

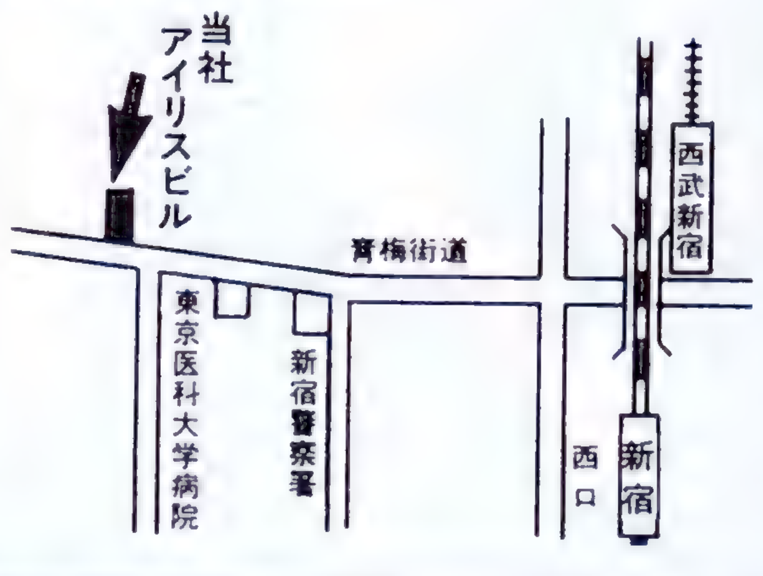
《応募》
電話連絡の上履歴書（写真貼付）を持参して下さい。

《勤務地》
本社（新宿）

《担当》
矢作（ヤハギ）まで

《住所》
東京都新宿区西新宿8-20-2　新宿アイリスビル7F
☎03（366）4251

新宿駅より徒歩15分



販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 ENIX 株式会社　エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

KOEI

我、神をも滅ぼさん！





行け！秀吉よ！風魔の小太郎よ！
400余名の群雄が割拠する下剋上の乱世。
「信長」は、今、人間のドラマとなった！！

PC-8801SR以降（FM音源ボード対応）／9,800円
withサウンドウェア（CD付）同時発売／12,300円

好評発売中

天下人

「信長の野望・全国版」が　国盗り物語を
にした乱世の政治ドラマ、とするならこの
国群雄伝」は、下剋上を夢みて戦場を闊歩した群雄たちの
ドラマといえます。今なお多くの人を魅了して止まない
長という希有なる人物を、さらには彼が生きた戦国時代を、
と多面的に楽しんでもらうために　２本目の「信長の野望」
くられました。２つのゲームは互いに補完しあいながら　あな
よりリアルなシミュレーションの世界へと誘うでしょう。「
は、もはやひとつの現実なのです。

[信長の野望・戦国

ENTERTAINMENT & EDUCATION



圧巻！情熱のピカレスク!!

「水滸伝」

天命の誓い

天下を騒がす好漢・無頼漢・道士・美女・毒婦…。108人の魔星が揃い、腐敗政治の悪を糾す！火計・妖術飛び交う戦場で、反骨の英雄達が繰り広げる、驚天動地の一大活劇！







※画面は開発中のものです。

時は北宋の末。主人公は、広大な中国大陸に散らばった悪漢・無頼漢達だ。一日千里を走り、一振りで何百もの人を斬り、素手で虎を倒す。超人的な力の持ち主、とはいっても、そこは社会のはぐれ者ども、スーパーヒーローじゃない。数々の悪行を重ねる。過ちも多い。だが、それでも、民衆は彼らを愛し続けた。その間実に800年！善悪を超えて人をうつ魅力がある。「水滸伝」の醍醐味だ。光栄は「三國志」「ジンギスカン」で培ったノウハウをすべて注ぎ込み、そんな無頼漢どもを徹底的にシミュレートした。さあ、いいか、血沸き肉躍る、白熱のピカレスク・ロマン（悪漢小説）が、ここに幕を開ける！

PC-8801SR以降（FM音源ボード対応）／9,800円
withサウンドウェア（CD付）同時発売／12,300円

12月23日発売

長の野望

全・国・版

戦乱の渦中に飛び込め！
今だロングランを続ける
不朽の信長ワールド！

nkII専用／8801SR以降／PC-9801シリーズ
リーズ／MZ2500／B-16シリーズ／FM7・77
V・R-50／M500／MSX2（4メガROM）／
SX（2メガROM）各 9,800円／
MSX2（ディスク）8,800円

群雄伝」

テレホンサービス：KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。☎044-61-1100・☎044-61-8000（ファミコン専用）

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄


KOEI
教科書は何も教えてくれな
知らないことを、知りたい。
信長の野望・全国版
三國志
小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一

かった。

られた歴史の中で、僕たちは遊べない。自由にのびのびと、
んな時代を歩き回りたい、と思う。誰がいて、何が起こったのか、
で自分がそこにいたかのように、リアルに体験したいと、思う。
紀の僕の部屋で、時代が動く。わからなかったことが見えてくる。
感じる。知ってみると、けっこう歴史も面白い。

き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



界の制覇を目指す。
部作中最大のゲーム。
ぬ幻の王国が君を待つ。
／PC-9801シリーズ／X-1シリーズ／X-1turbo
00／FM77AV・R50／M 500／MSX(2メガROM版／
メガROM版）／MSX2（2メガ版） 以上 各9,
ウェア各12,300円

維新の嵐



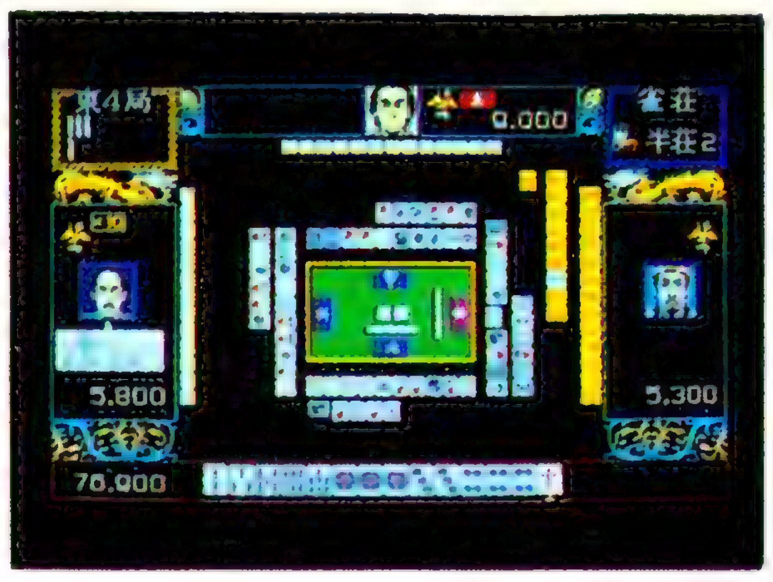
思想を武器に
幕末を駆する450名以上の英雄たち。
／PC-9801シリーズ
ウンドウェア各12,300円

ENTERTAINMENT & EDUCATION

光栄10周年記念プレゼントキャンペーン実施中

麻雀大会

あの信長が！孔明が！誰もが知っている歴史上の人物15人がメンバー。
個性的な打筋と表情豊かなアニメーションであなたに迫ります。
好みのキャラクターと差し馬勝負、トーナメントで賞金争奪戦、馬券を買って一獲千金。
いろいろ遊べるゲームシステムもKOEIならではです。



PC-9801シリーズ／9,800円

SOUND WARE

迫力！圧巻！内外の一流ミュージシャンがゲームのBGMを本格的にレコーディング！プレイ中の雰囲気をドッと盛り上げます。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン、 維新の嵐／各12,300円

新発売 **信長の野望・戦国群雄伝 with サウンドウェア**

サウンド・ウェア第4弾は、ヴォーカル入り5曲を含む、大感動モノCDだ！咆哮する金管群、胸をうつ弦の響き。映画「ラスト・エンペラー」で名を馳せた、劉宏軍の笛が冴えわたる！ 12,300円

新発売 **水滸伝 with サウンドウェア**

日本有数の名アレンジャー前田憲男が、超一流ミュージシャンを惜しげもなく使って、壮大な「水滸伝」の世界を完璧に再現！音はもちろん圧倒的なCDクオリティ。耳もブッ飛ぶ凄さだぞ！
12,300円

BOOKS

「信長の野望・全国版 ハンドブック」	1,800円
「信長の野望・全国版 ガイドブック」	880円
「三國志 ハンドブック」1月中旬発売	1,800円
「三國志 ガイドブック」	880円
「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン ハンドブック」	1,800円

ますよう、
上げます。

テレホンサービス：KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。☎044-61-1100・☎044-61-8000（ファミコン専用）

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社光栄

KOEI

プレゼントキャンペーン実施中

1988年12月1日〜1989年1月31日

光栄10周年記念

クイズに答えて
今話題のパソコン・ファミコン
ゲームソフトをもらおう！

賞品総額
300万円

光栄もおかげさまで、10周年を迎えることができました。
日頃のご愛顧に感謝の気持ちをこめて、「記念プレゼントキャンペーン」を実施中です。クイズにお答えいただいた正解者の中から、抽選で豪華賞品をプレゼント致します。

クイズ

光栄歴史三部作のタイトルは？（商品名をお答えください。）
「　？　」「　？　」「　？　」



信長の野望賞
NEC PC-9801RX2セット



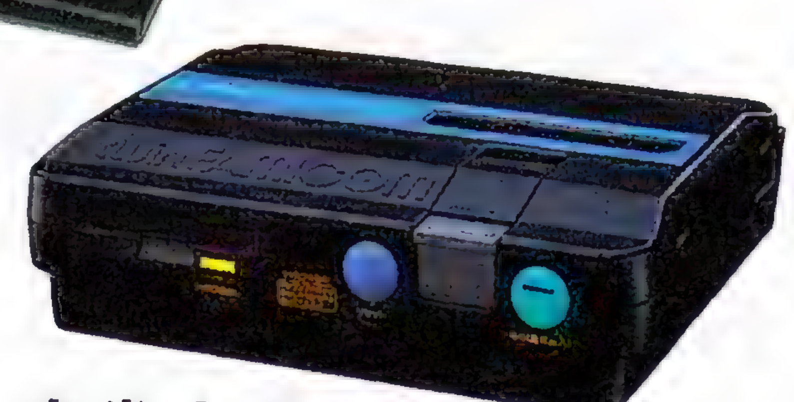
三國志賞
SHARP
X68000セット



維新の嵐賞
SONY MSX2+



蒼き狼と白き牝鹿賞
富士通FMR-50セット



麻雀大会賞
SHARP Twinファミコン

【プレゼント賞品】

《信長の野望賞》NEC PC-9801RX2セット……1名様
《三國志賞》SHARP X68000セット……1名様
《蒼き狼と白き牝鹿賞》富士通FMR-50セット……1名様
《維新の嵐賞》SONY MSX2＋……4名様
《麻雀大会賞》SHARP Twinファミコン……3名様
《シブサワ・コウ賞》お好きな光栄商品1点……100名様
《光栄賞》KOEI特製テレホンカード……100名様
★パソコンは、本体・カラーCRT・キーボードのセット、MSX2＋とファミコンは本体のみです。

【応募方法】

官製葉書にクイズの解答及び住所・氏名・年齢・TEL、およびご希望の光栄ソフト名（機種名を必ず明記）をお書きの上、ご応募ください。
正解者の中から抽選で、上記豪華賞品をプレゼント致します。

【しめ切り】

1989年1月31日。（当日消印有効）

【発表】

当選者の発表は、ログイン・マイコン・MSXマガジン・ファミコン通信各4月号誌上にて行います。
（シブサワ・コウ賞と光栄賞については、商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。）

【宛先】

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-29日吉郵便局留
株式会社 光栄 「10周年キャンペーンⓁ係」
●キャンペーンの内容及びクイズについての電話によるお問い合わせには一切応じられませんのでご了承ください。

BOOKS

光栄の本ご紹介

新発売 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカンハンドブック
1,800円
中世世界の征覇を目指す「ジンギスカン」。その奥深いゲーム背景をスルドク解説。モチロン全マップ、戦略・戦術テクニックもばっちり網羅。

新発売 三國志 ガイドブック
880円
膨大なデータをコンパクトに圧縮。
英雄が語る中国統一法。
孔明の神謀鬼略をしのげるか?!

近日発売 三國志 ハンドブック
1,800円
人材登用術・兵法大全を駆使して武将255人を自在に操れ！英雄が跳梁した魅惑の中国が鮮やかに甦る！

好評発売中 「信長の野望・全国版ハンドブック」1,800円/「信長の野望・全国版ガイドブック」880円

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社 光栄

T&E SOFT®



HYDLIDE 3
SPECIAL VERSION
PC-9801 ONLY

PC-9801VM/VX,PC-286V 5"2HD ¥7,800
PC-9801UX/UV,PC-286U 3.5"2HD ¥7,800

16ビット機専用にバージョンアップし、謎の部分やアニメーション処理、新たなマップ等、マイナーチェンジを図りました。

――新たな謎が君を狂わせる――

〈X1版ハイドライド3も好評発売中〉
X1及びX1 turboシリーズ…5"2D・2枚組…¥7,800

■PC-8801mkIISR以上…5"2D・2枚組 ¥7,800 ■MSX(RAM16K以上)4メガロム ¥7,800 ■MSX2(VRAM128K以上)4メガロム ¥7,800

新製品の発売日等はテレフォンサービスでお知らせしています。TEL 052-776-8500 ●MSXマークはアスキーの商標です。

RESEARCH

THE BERNARD SYSTEMS

RETURN


キース・マクダネル▶

地上で、遙か宇宙で…巨大な陰謀

COUNT DOWN START ///////// 太陽系消滅まであとわずか。

SEPTEMIUS·2
● TROUBLE

CASSOWARY
● CONTACT

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる
「最深心理層に未確認回路侵入 ニューロ・サーキット破損………
太陽系消滅まであとわずか………」
最後のカウントダウンが始まる

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】


PSY-O-BLADE

好評発売中! ●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5 2D・5枚組
●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5 2D・5枚組

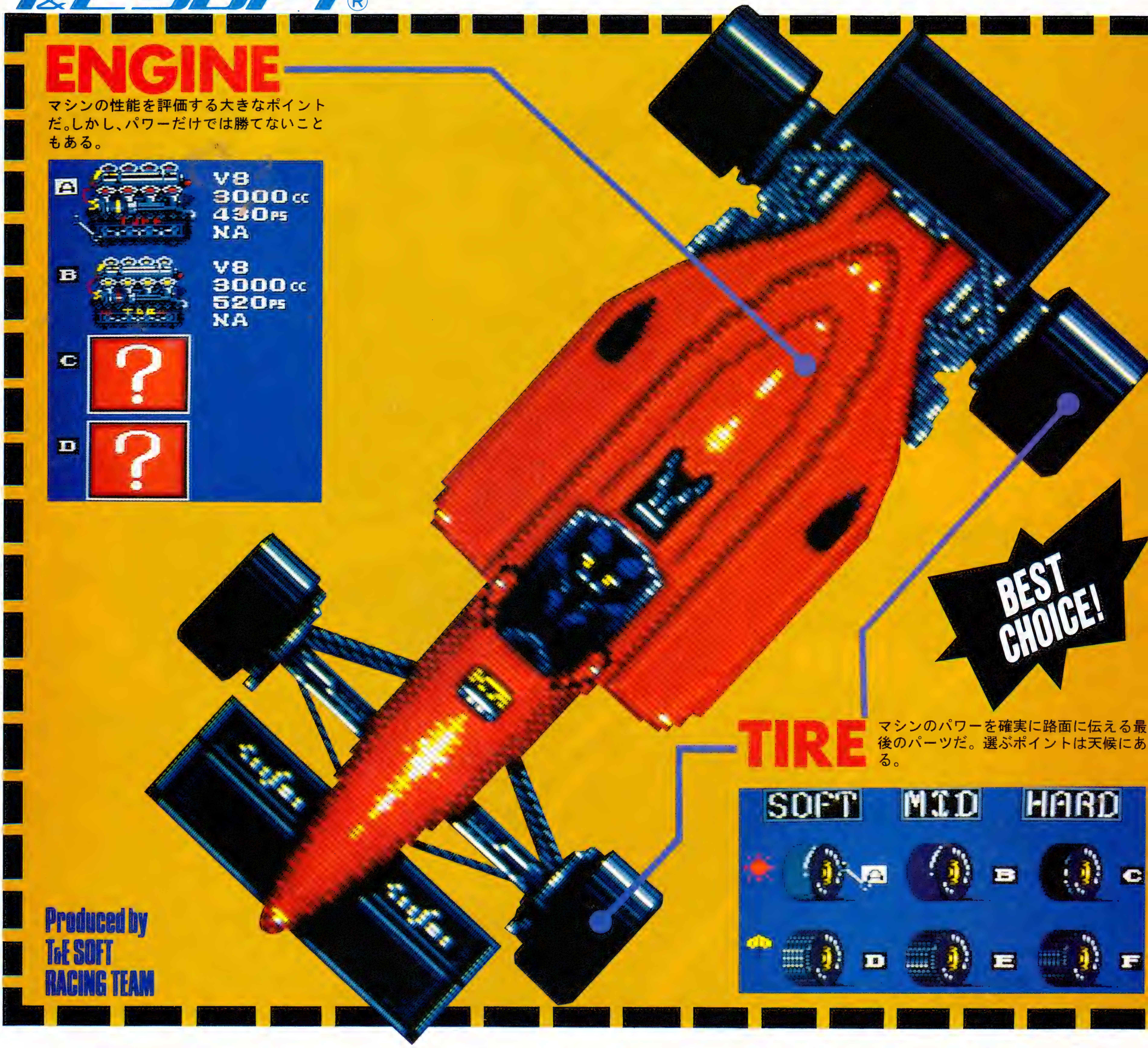
12月発売! ●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5 2DD・[illegible]枚組
●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5 2D・5枚組

各機種 ¥8,800

※詳しい発売日はテレフォンサービスでお知らせしています TEL (052) 776-8500

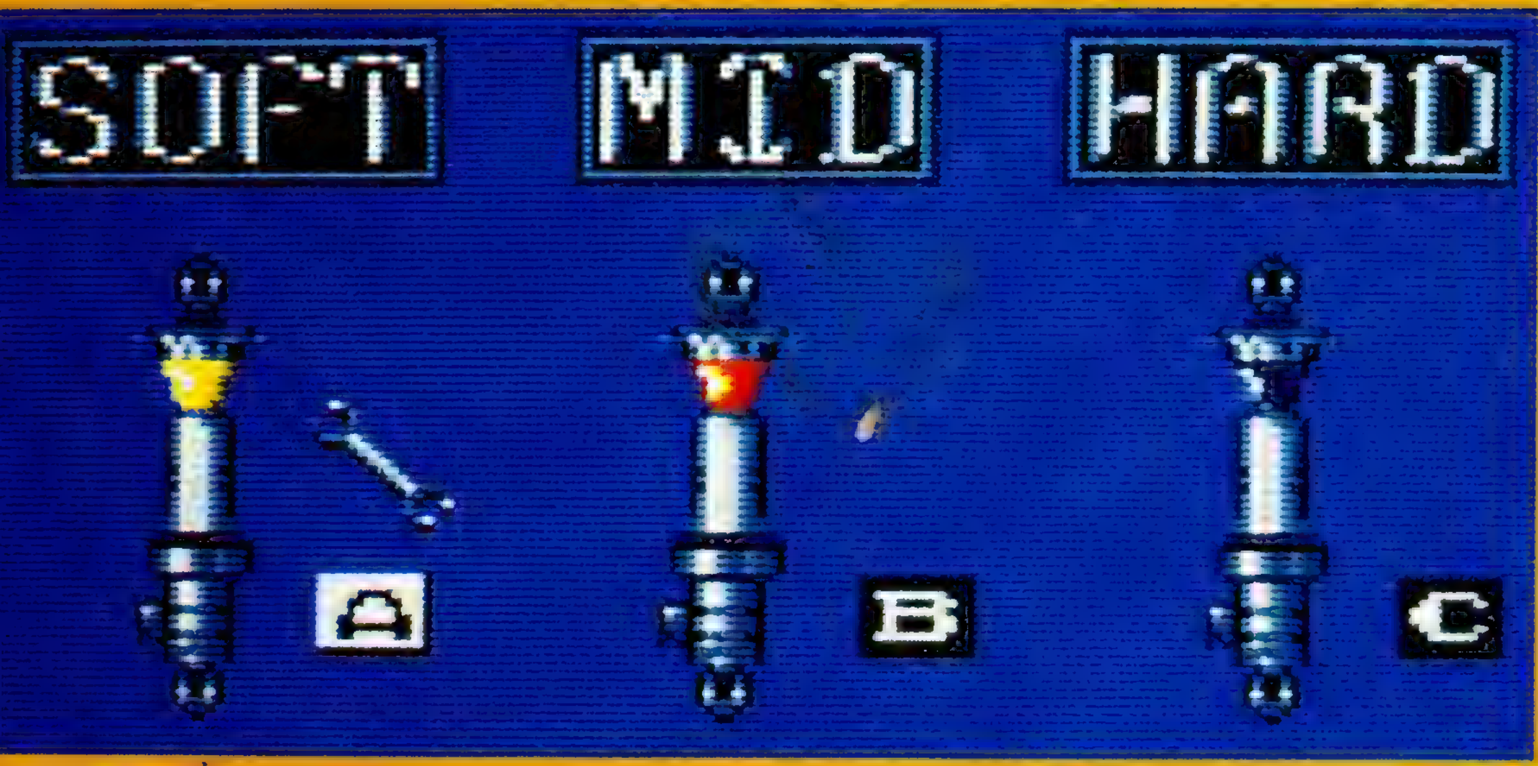

T&ESOFT
ヒューイ・マークフィールド▶
が渦巻く。
EARTH
SPECIFICATION
★"画面数"という言葉は死語になる "全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム
★アイホイントカーソルの採用とマルチウィンドゥ表示により、操作性を大幅に向上 〔マウス(PC-98版はハスマウス対応)、ジョイスティック対応〕
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行(フレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音
PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド 内蔵FM音源にも対応
FM77AV:繊細かつ大迫力のFM音源サウンド
MSX2:♪MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド 内蔵PSGにも対応
X1turbo:FM音源対応のステレオサウンド
PC-98V:サウンドボード対応のFM音源サウンド
★MSX2版のセーブ方法は、3種類 ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PACに可能
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製 1メガおよび2メガラムボードに対応
●DEPARTURE
EUROPA
JUPITER
来春発売予定!
●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5 2HD・2枚
●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5
GANYMEDE

T&E SOFT®



同じパーツでレースに挑むことは、走らずして負けている。 各コース(全16コース)に合ったセッティングをしてこそ、タイムアップが図れ、勝利が見えてくるのだ。セッティングとは勝つための第1条件なのだ。
GDならそれが解る。

SETTING.



SHOCK

マシンの挙動特性を変えるためのパーツです。おもにコースによって使い分けるのがポイント。



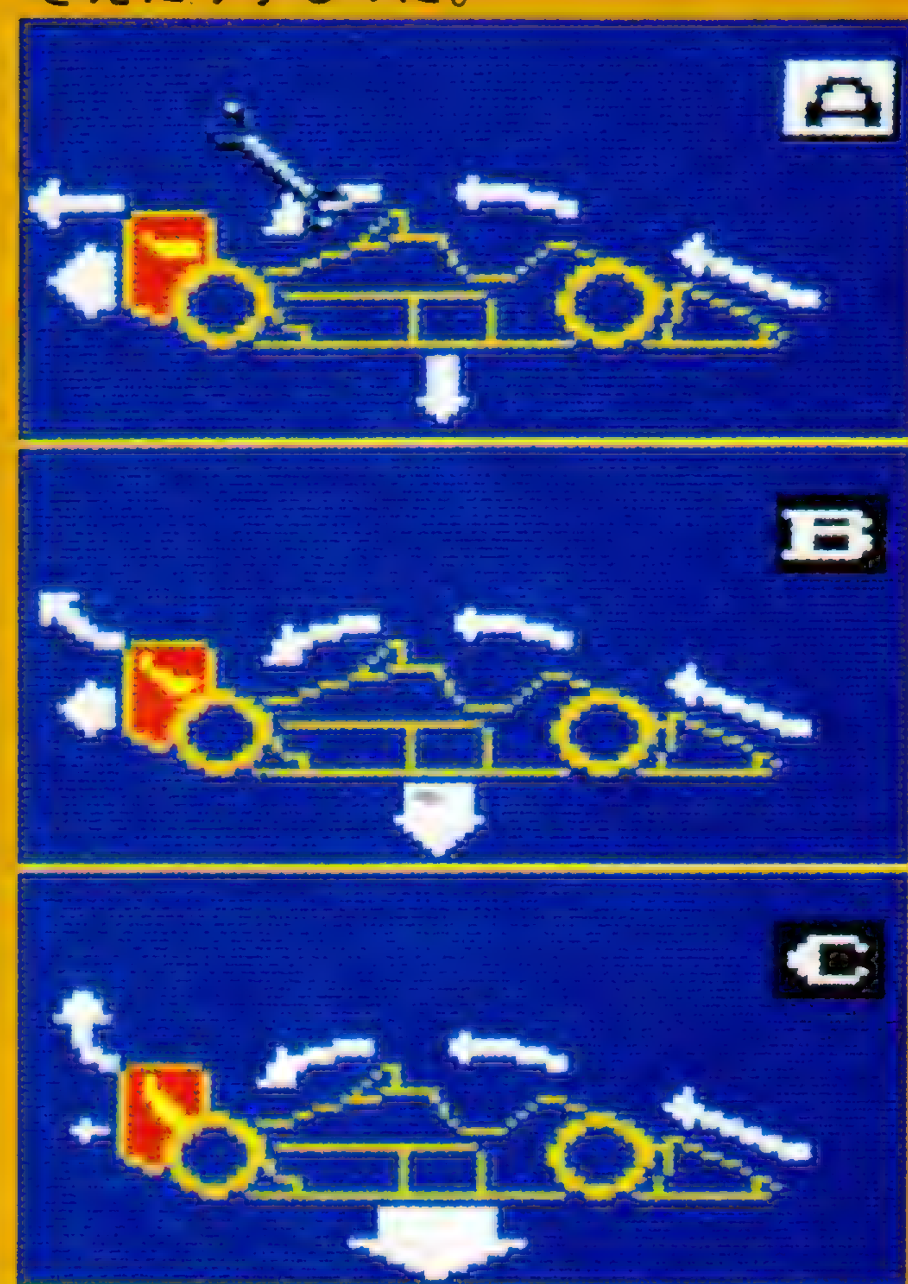
PIT SCENE

ピットワークはフットワーク。短時間でレースに復帰し、上位を狙え。セッティングを間違えるとピットワークは多くなる。他のアニメーションも見逃せないよ。



REAR WING

スピードは空気との戦いでもある。ウイングの角度によって、マシンの接地性を高めたり、空気抵抗を最小限におさえたりするのだ。





RACE SCENE

抜きつ、抜かれつ、ライバルとの迫真のバトルが繰り広げられる。各メーターにも目を配り、ドライバーズ・ポイントを重ねよう。

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★♪MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

＊T&E SOFT では、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています。
＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

♪ MSX MUSIC対応

Pana Amusement Cartridge パナミューズメントカートリッジ ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

2DD

絶賛発売中!!

ジー・ディー GREATEST DRIVER

MSX2 (VRAM128K以上) 3.5″2DD・2枚組…¥7,800

MSX2 is a trademark of ASCII corp.



STORY

かつて「ストーミーガンナー」を駆使した「レイドック作戦」の成功でギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。ところが……平和の存続を脅かす存在が、全く予期せぬ形で出現した！　辺境の惑星が突然消滅したのだ。それが空前絶後の侵略のプロローグだった。その侵攻は加速度的で、再結成した連邦宇宙軍の反撃も敵の圧倒的な攻撃力の前では無力だった。人類の命運をかけて、二機の「ストーミーガンナー２」が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。銀河史に残る最大最後の戦いの幕が、ここに切って落とされたのである。


とどめ
PROPAGANDA
★MSX2＋専用の新次元シューティングゲーム。
★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
★縦スクロール面・3ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・1ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
★2機のストーミーガンナー2（自機）で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
★ストーミーガンナー2のレベルは、ディスケット、PAC、FM－PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備（1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能）。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
★MSX2＋の持つ自然画モード（19,268色表示）に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
★MSX－MUSIC（FM音源）対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。
MSX2＋（RAM64K以上 VRAM128K以上）専用
3.5″2DD・2枚組……¥6,800
開発・発売／(株)ティーアンドイーソフト
販売元／松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
MSX2 is a trademark of ASCII corp.
MSX2＋専用 好評発売中!!
レ・イ・ド・ッ・ク・2
LAYDOCK 2
LAST ATTACK
© 1988 T&E SOFT／MATSUSHITA
MSX MUSIC対応
Panasonic Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応
2DD
■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
T&E SOFT ® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
T&Eマガジン No.19 請求券 ログイン 1月号



MSX
2+専用

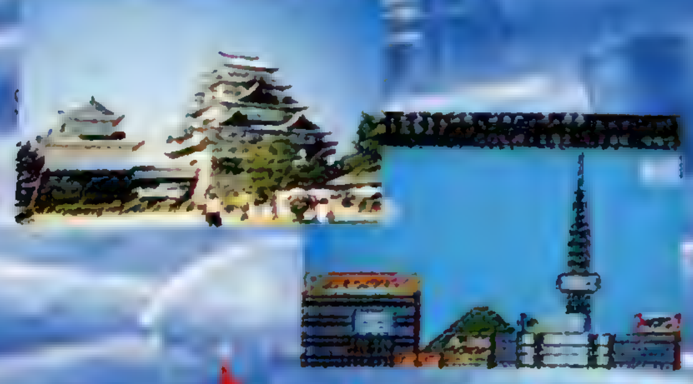
レイドックシリーズ遂に完結！
MSX2+の機能をフルに使った
究極のシューティング体験。縦、横、斜めの
マルチスクロールでエキサイト。
な、なんと12画面ぶんの
超々弩級巨大戦艦に驚愕！
FM音源対応のBGMは全部で10曲。
デモ画面の自然画表示の美しさには感激モノ。
目と耳と、そして腕で感じろ、この興奮！

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

MSX2+ ♪ 3.5" 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
SW-M006

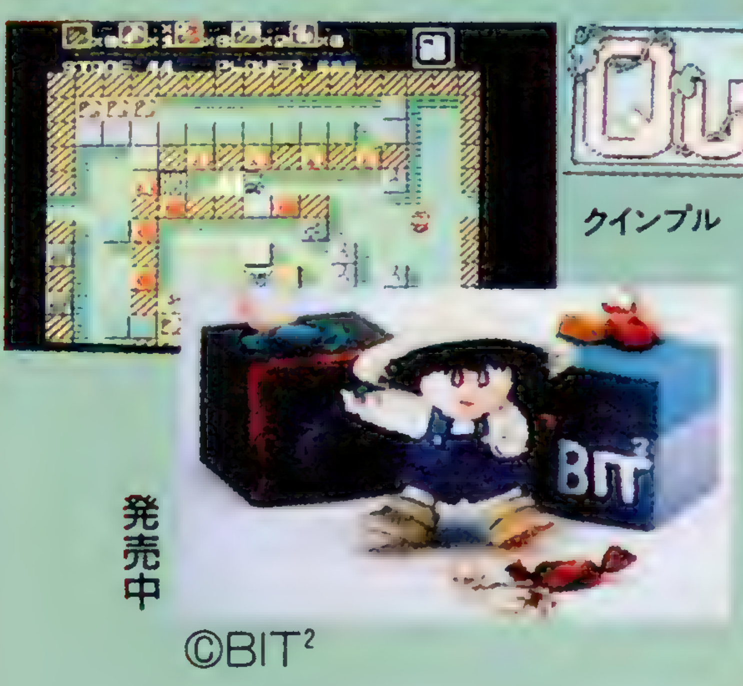
発売元 ㈱ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業㈱パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA

レイドック2 発売記念特別プロジェクト
「あーばーみゃあどっく」
「レイドック2」のパロディー版、スーパー・ローカル・シューティングゲームのキャラクターコンテストが開かれるぞ!!「レイドック2」のパッケージに入っているハガキにキャラクターを描いてじゃんじゃん応募しようぜ!!

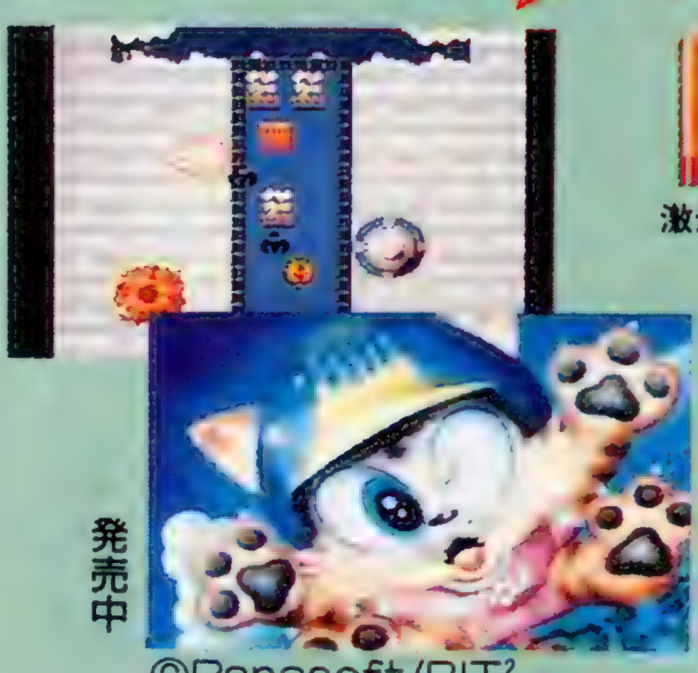


これが、MSX
縦横マルチスクロール・自然画・FM音源

2+対応ソフト。我も我もと急増中！



QUINPL
クインプル
●ビッツー
時間内にクイを使って
迷宮から脱出する
メルヘンチックな
アクションパズルゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥5,800
(3.5"2DD)
発売中
©BIT²



NYANCLE
激走 ニャンクル
●パナソフトセンター
かわいいファミクル一家が
繰り広げる過酷でスリルある
ホバークラフトレース
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5"2DD)
発売中
©Panasoft/BIT²



琥珀色の遺言
●リバーヒルソフ
ミステリーAV
新シリーズ
事件の鍵となる
カードの示す
自然画で2+対
MSX2 ¥9
(3.
新発売
©リバーヒルソ

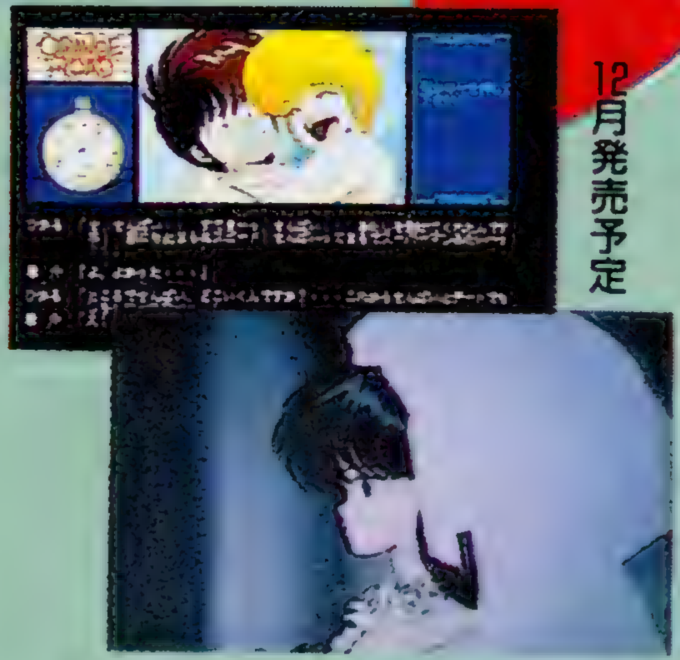
2+用ディスク付



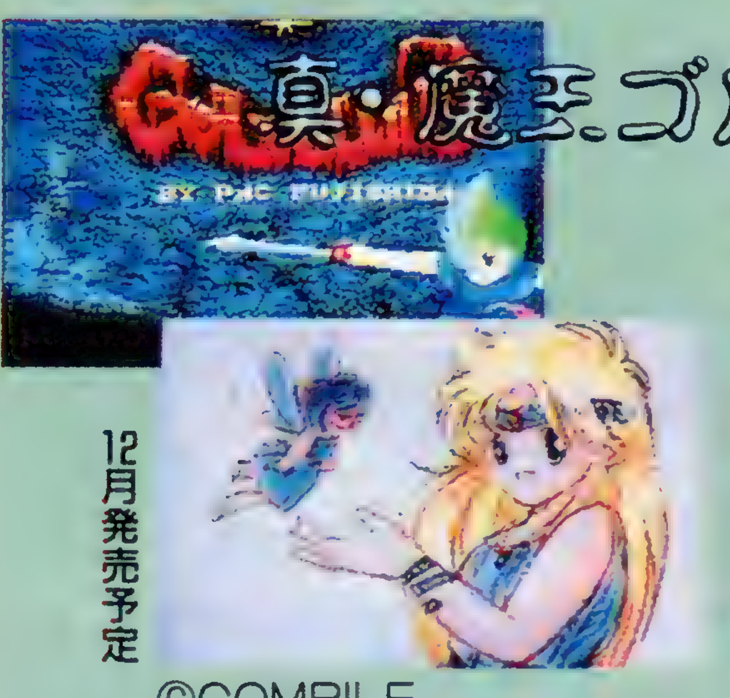
STAR SHIP RENDEZVOUS
スターシップランデブー
●スキャップトラスト
女性乗組員しかいない謎の
宇宙船　何のために君を
誘い込むのか？
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5"2DD)
発売中
©SCAP TRUST ©ARK LIGHT



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
●ティーアンドイーソフト
全編アニメーションAVG
ムービー感覚のBGMと
迫真の効果音
自然画で2+対応
MSX2 ¥8,800
(3.5"2DD)
12月中旬発売
©T&E SOFT



きまぐれ オレンジ☆ロー
●マイクロキャビン
原作とアニメ版をミ
アレンジ。ゴキゲン
ヒット曲をB.G.Mに
素敵なアドベンチャー
ゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5"2DD
12月発売予定
©まつもと泉/集英社/日本テレビ/東宝

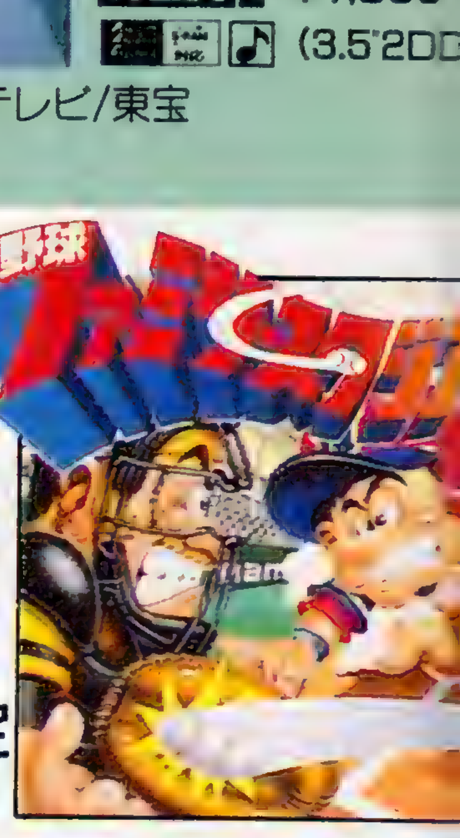


真・魔王ゴルベリアス
●コンパイル
変幻3画面方式
スピーディーな
アクション性と数々の
リアルタイムトラップ
縦横スクロールと
自然画で2+対応
MSX MSX2
♪ (3.5"2DD) ¥7,800
12月発売予定
©COMPILE



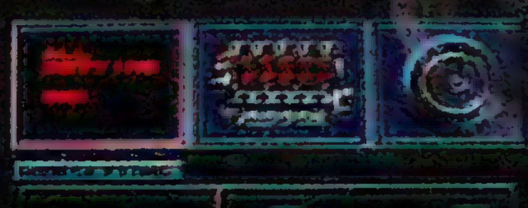
Master of Monsters
マスターオブモンスターズ
●システムソフト
8ビット機最強の
アルゴリズム
ファンタジーウォーゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
♪ (3.5"2DD)
12月発売予定
©System Soft

特報!!
あのファミスタが
MSX2+専用で
出る！来春発売予定





キミは勝者の栄光をつかめるか！





マシンのセッティングも
勝利のカギとなる。



...ショック
...ソフトだ



F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

MSX 2+専用

超ヒット作「F1スピリット」
MSX2+の登場で、極限の体感を
プラスしてよみがえる。
ゲームモードは、
F1　16ラウンドのグランプリモード、
練習用のプラクティスモード1、2。
そしてバトルモードの4種類。
コーナリングの際に、背景が横スクロールし
ブッ飛んでゆく超臨場感！
3Dレーシングの興奮を味わえ！

MSX 2+　♪ 3.5″ 2DD 2枚組

発 売 中　¥6,800

SW-M007

発売元　コナミ㈱
販売元　松下電器産業㈱パナソフトセンター
©KONAMI

2人でやるから
2プラス!!



マルチプレイヤーケーブル
コナミ㈱から発売中
¥1,680（JE-700）

マルチプレイヤーケーブルをつなげば、
2台のMSX2+でゲームセンターさながらの
バトルを展開できるぞ！

...2+パワーだ！

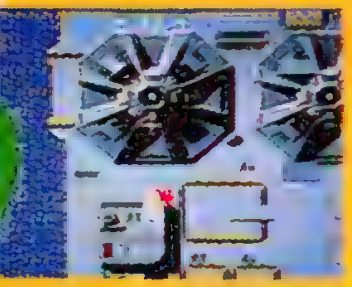
...駆使したスーパーゲーム、続々登場！

♪MSX MUSIC 対応ソフトも ガンバる ガンバる！

...M Pana Amusement Cartridge



¥7,800



ゼビウス

●ナムコ

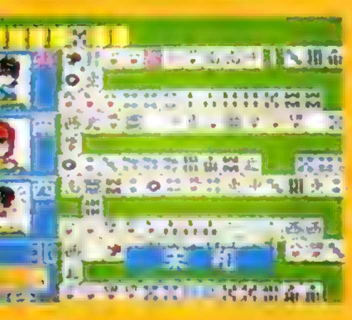
¥6,800｜12月発売予定
MSX2 ♪ (2MROM)
©NAMCO



ラストハルマゲドン

●ブレイングレイ

MSX2 ¥7,800　発売中
♪ (3.5″2DD) ©BRAIN GRAY



ぎゅわんぶらぁ自己中心派

MSX　MSX2　●ゲームアーツ
♪ (2MROM) ¥6,800｜発売中
©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS/YELLOW·HORN



シンセサウルス

●ビッツー

MSX　MSX2 ¥6,800｜発売中
♪ (ROM) ©BIT²



A1WX専用（ワープロ編）VHS〈45分〉
オペレーション ビデオ マニュアル

3.5″FDが付いて なんと 3,000えん

●ワープロ完全マスター徹底解説
A1WXのすごい機能を活かそう！
●君のカードがポップになる
付属の3.5″FDにグラフィックデータ満載！
〈発売元〉ミリオンエンター
プライズ「A1WXビデオ係」
TEL. 0482-22-8173

THE NEW MSX FAIR

T&E、コナミをはじめ、
ソフトハウス16社と
雑誌社がおくる
全国縦断イベント！開催中!!

超自然画体験コーナー

19,268色モードの自然画とトップクラスのアーティストのCGを2プラスのスクロール機能も組み合わせデモンストレーション

Moji Moji 体験コーナー

2プラスの本格ワープロ機能を体験

スーパーゲーム体験コーナー

レイドック2やF1スピリットを始め、MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームが30台ものMSXで体験できる

ステージ｜こんな楽しいステージ見逃せないぞ

MSXマガジン（吉田工務店の紹介と優秀作の発表）
MSX FAN（FM音源作曲コンテスト他）
コナミ（スナッチャークイズ大会）
ティーアンドイーソフト（30秒CMコンテスト）
マイクロキャビン（きまぐれオレンジロードクイズ大会）
ナムコ（「ゼビウス～ファードラウト伝説」紹介）
BIT²（シンセサウルス作曲編曲コンテスト）
他にもまだまだあるぞ～

MSX は、アスキーの商標です。

おもしろデジタイズコーナー

フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと一緒のひとコマを超自然画19,268色にデジタイズしてもらえるぞ～！
（当日会場でのフロッピー販売も予定しています）



占いの部屋

コナミの占いセンセーションで君の未来うらなっちゃえ
（占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK）

ゲーム大会

レイドック2 F1スピリット ゲーム大会。
決勝ステージへ進め!!



プレゼントも満載！

参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌！抽選で、なっなんと豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど…プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ！

大盛況の札幌会場ダ!!

ワープロソフトFM音源搭載の MSX2+マシン



A1WX

パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX　標準価格 69,800円

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベントスタッフ大募集。
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

君はもう体験したか。
MSX2+の興奮！熱気むんむんの会場で素敵なコトが起るぞ。
残すはあと2会場のみ。絶対に参加しようぜ!!

場所	会　場	日　程	時　間	電話番号
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00～17:00	☎06-348-0001
神戸	せいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00～17:00	☎078-391-8171

〈主催〉　T＆E/コナミ/Panasonic

〈協賛〉　アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサコム、システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクノソフト、パナソフトセンター、BIT²、ビクター音楽産業、ブレイングレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト（アイウエオ順）　MSXマガジン、MSX FAN

宇宙が理性を

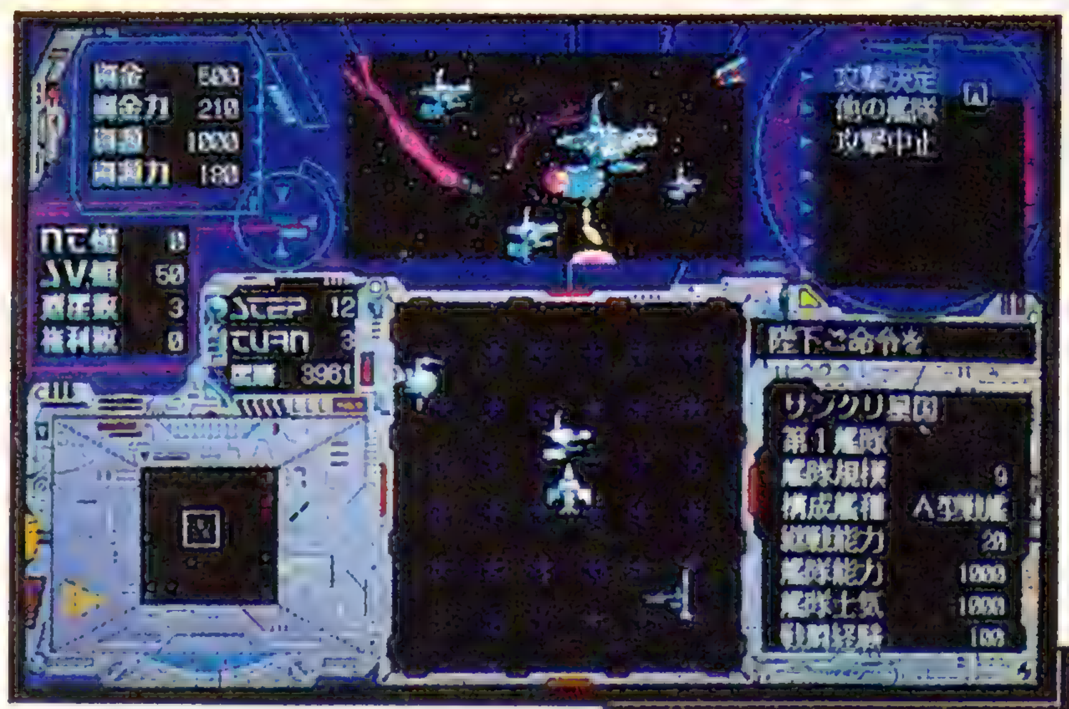
SCENARIO SIMULATION GAME
シナリオシミュレーションゲーム

狂嵐の銀河
Schwarzschild
シュヴァルツシルト

星暦３９６０年、シュヴァルツシルト銀河外縁部ジロ星団には大小16のさまざまな国々が林立していた。そして、物語はジロ星団の南西部に位置する“サンクリ星国”から始まる　。
時にＫＧＤ星域に遊学中であったサンクリ星国皇太子は、惑星ウーリィに行幸中の父王の暗殺、そして惑星ウーリィの反乱という相次ぐ凶報に、急ぎ帰国の途についた。そして、慌ただしく即位式を済ました後、反乱鎮圧と父王の仇を報じる事に、新王の威信を賭けることとなるのである…。

挑発する。

ストーリィ性を持った ドラマティックなゲーム展開



シュヴァルツシルトの最大の特徴は、そのゲームシステムにあります。単なるウォーシミュレーションではなく、ゲームを進めていくに従って、次々に新たな目的が現われ、プレイヤーは知らず知らずにゲームのシナリオに引き込まれて行くという、ドラマティックなゲーム展開が魅力の、SFシミュレーションゲームです。





究極のゲームシナリオ

ゲームのおもしろさはシナリオで決まります。軍事行動、外交政策、調査・研究、資金運用、商業取り引きといった戦略要素を完璧にシミュレート。
シミュレーションゲームのおもしろさを徹底的に追求した、究極のゲームシナリオです。

アニメーションによる迫力の戦闘シーン

単調になりがちな従来のシミュレーションゲームの展開に超リアルなアニメーションの戦闘シーンを加え、まるで映画のような迫力の、理性と感情が熱くなるゲームです。

■PC-9801 5″2HD(2枚組)/5″2DD(3枚組)/3.5″2HD(2枚組) バスマウス・FM音源対応 定価12,800円 **発売中**

●本製品を遊ぶためには、ディスクドライブが2台必要です。●メモリーは、384KB以上必要です。
●400ラインカラーモニターが必要です。●PC-9801Eでは、第一水準漢字ROMが必要です。
●PC-9801・PC-9801Uでは動作いたしません。

■PC-8801 V2mode専用5″2D(4枚組) **開発中**

■MSX2 3.5″2DD **開発中**



捜査SLG 原宿アフタダーク

■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD
(PC-9801・PC-9801Eでは作動しません)
バスマウス・FM音源対応 定価9.800円
■PC-8801 V2mode専用5″2D
バスマウス対応 定価8.800円
■MSX2 3.5″2DD 定価8.800円
■X1turbo 5″2D専用 武尊価格6.500円
(ソフトベンダー武尊にて発売中)



FT・RPG アルギースの翼

■PC-9801 5″2HD/5″2DD/3.5″2HD
■PC-8801 V2mode専用5″2D
■X1turbo 5″2D専用
■MSX2 3.5″2DD
■MSX2 メガROM 2メガ 各定価7,800円

㈱工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

資料請求券 LOG 1.20

KOGADO Software Products

REVIEW

緊急速報

時空の花嫁

HEROIC FANTASY OF CITADEL

TIME TRICK RPG

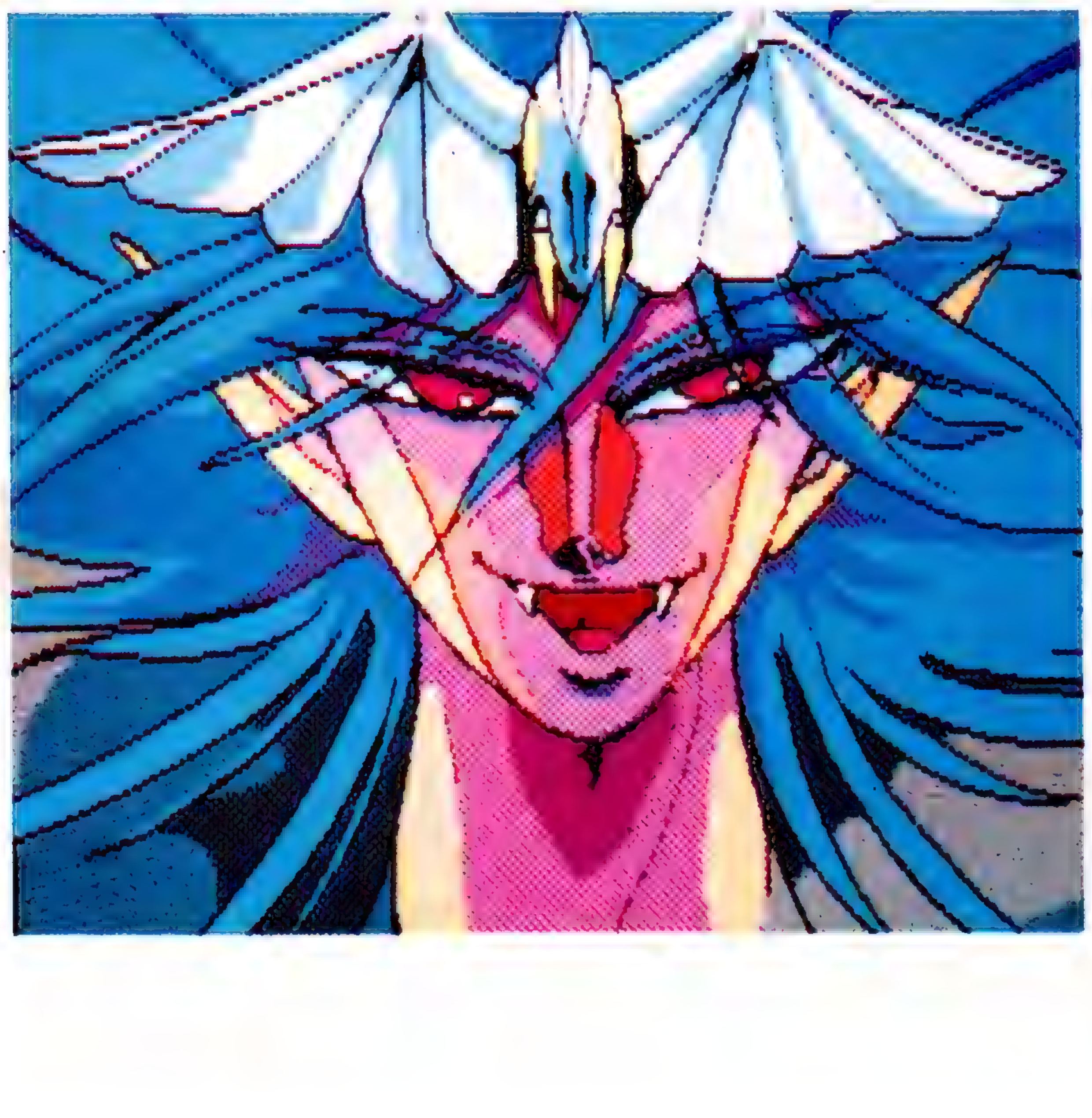
「時空の花嫁」ってタイトルからすると、ちょっと地味な、おとなしいゲームをイメージしちゃうよね。ところがその正体はそんな生やさしいゲームじゃない。約100シーンにも及ぶイベントや、経験値を新しい視点でとらえたニューシステムなど、強力な装備を満載したRPGなんだ。一体どんな内容なのか？ 詳しい話は後でするけど、とにかくストーリーから追いかけてみよう！

ファンタジーR・P・G
PC-8801 SR以降対応 V2モード専用
5' 2D 3枚組
価格 7,800円
12月下旬発売予定
PC-9801シリーズ・MSX2 移植進行中

(株)工画堂スタジオ

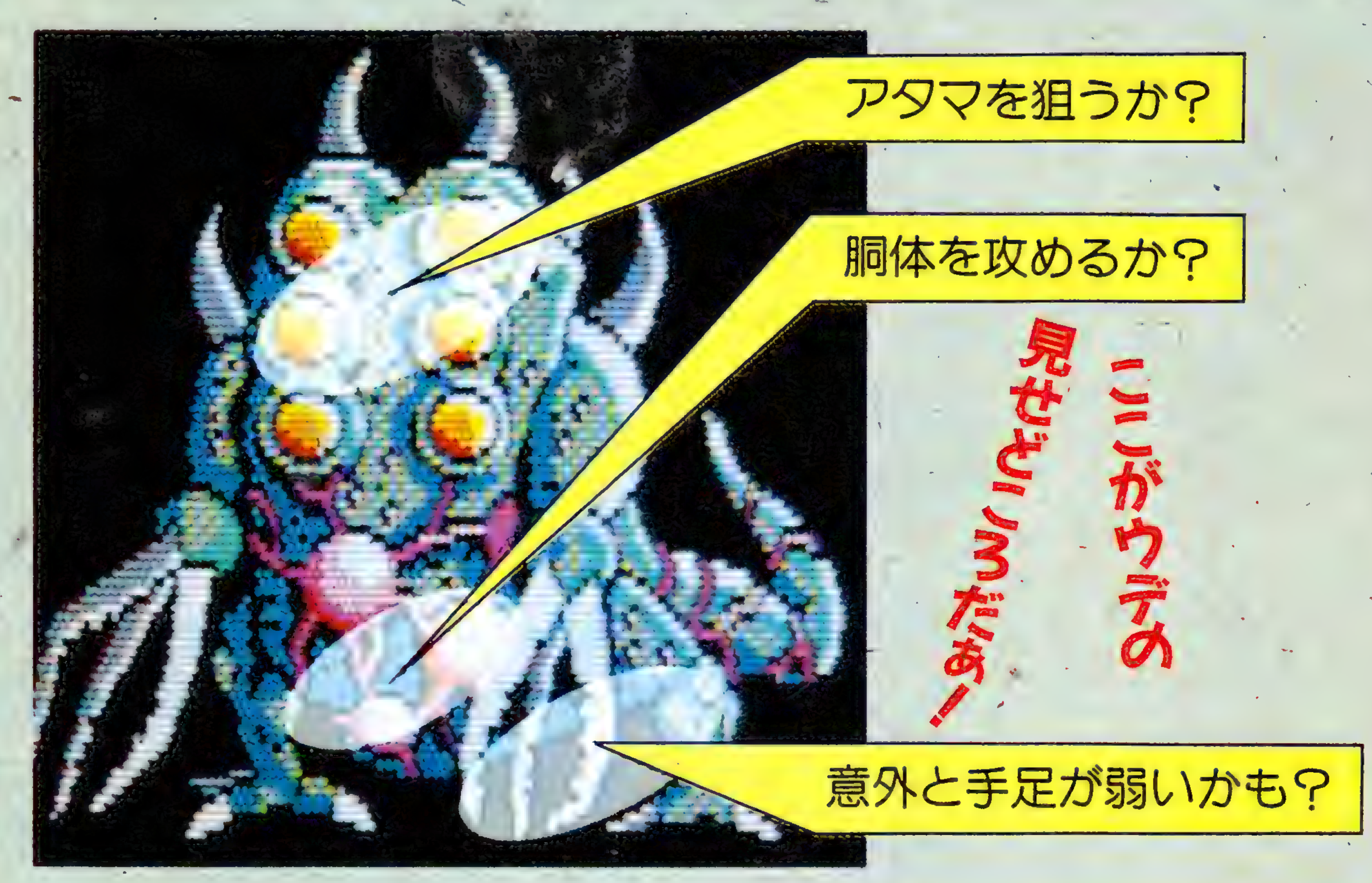
時は22世紀。タイムマシンを発明した人類は、時間犯罪を防ぐためタイムパトロールを結成。そのタイムパトロールにあこがれ、どうにか新入隊員になれたばかりの少年が主人公、つまりキミだ。最近ずっと会えなかった恋人・クミコとも、これでやっとデートできる。少年(キミ)はそう思っていた。ところが、そのクミコを謎の男にさらわれ、タイムマシンで連れ去られてしまったんだ！ 捜査の結果、2人は16世紀のロデラーン国に行ったらしい、2人を追って過去へと旅立つキミ。果たしてキミは、数々の危険や冒険を突破し、無事にクミコを取りもどせるか!?

冒険の舞台、16世紀のロデラーンは、剣と魔法の存在する、ファンタジックな城砦(じょうさい)都市。そこに住む市民達は、必ずしも人間ばかりじゃない。ファンタジーではおなじみの、エルフやオークなど様々な種族も、一般市民として生活している。ロデラーンは、そんなにぎやかな都市なんだ。でも、平和そうなこの国にも、2つの大問題があった。ひとつは、2人の実力者、貴族のリーダー・セルゲイと傭兵(ようへい)隊長ハーベイの権力争いだ。まぁ、どこの国にもありそうな、オトナの問題だな、な～んて思ったら大マチガイ、きっとキミも無関係じゃいられない。なぜって…それはゲームをしてのお楽しみ。そしてもうひとつ。実はこのロデラーン、都市の中に、恐ろしい魔獣が出没して、市民を襲ったり、大暴れしたりするんだ。どうしてこんなことになっているのか？ その理由は冒険を続けるうちに分ってくるけど、どうやら、さらに過去の12世紀の世界と深く関係しているらしいんだ。キミの冒険は、16世紀だけじゃ終らないってことだね。そうなると気になるのはタイムマシンの存在。22世紀・16世紀・12世紀と、物語は3つの時代にまたがっている。このSFとファンタジーのクロスする物語の中、タイムマシンは一体どんな世界を見せてくれるのか!?





RPGファンなら見逃せない！注目の戦闘システム



RPGにはちょっとウルサイぞ！というキミに、注目してもらいたいのがこの戦闘システム。操作自体はコマンドセレクト式なんだけど、この場合、攻撃するといえば、ふつうは単純に“戦う”だけだよね。でも、『時空の花嫁』は、敵キャラのどこを攻撃するかまで設定できる。つまり、敵の弱点を突いた攻撃が可能だってことなんだ。選べるポイントは頭・胴体・手足の3つ。出会った敵の弱点はこの中のどこか。それをすばやく見抜くことが戦いのカギになるぞ！もちろん、魔法やアイテムを持っていれば、それを使うこともできる。全ては、キミの判断ひとつで決まるぞ！

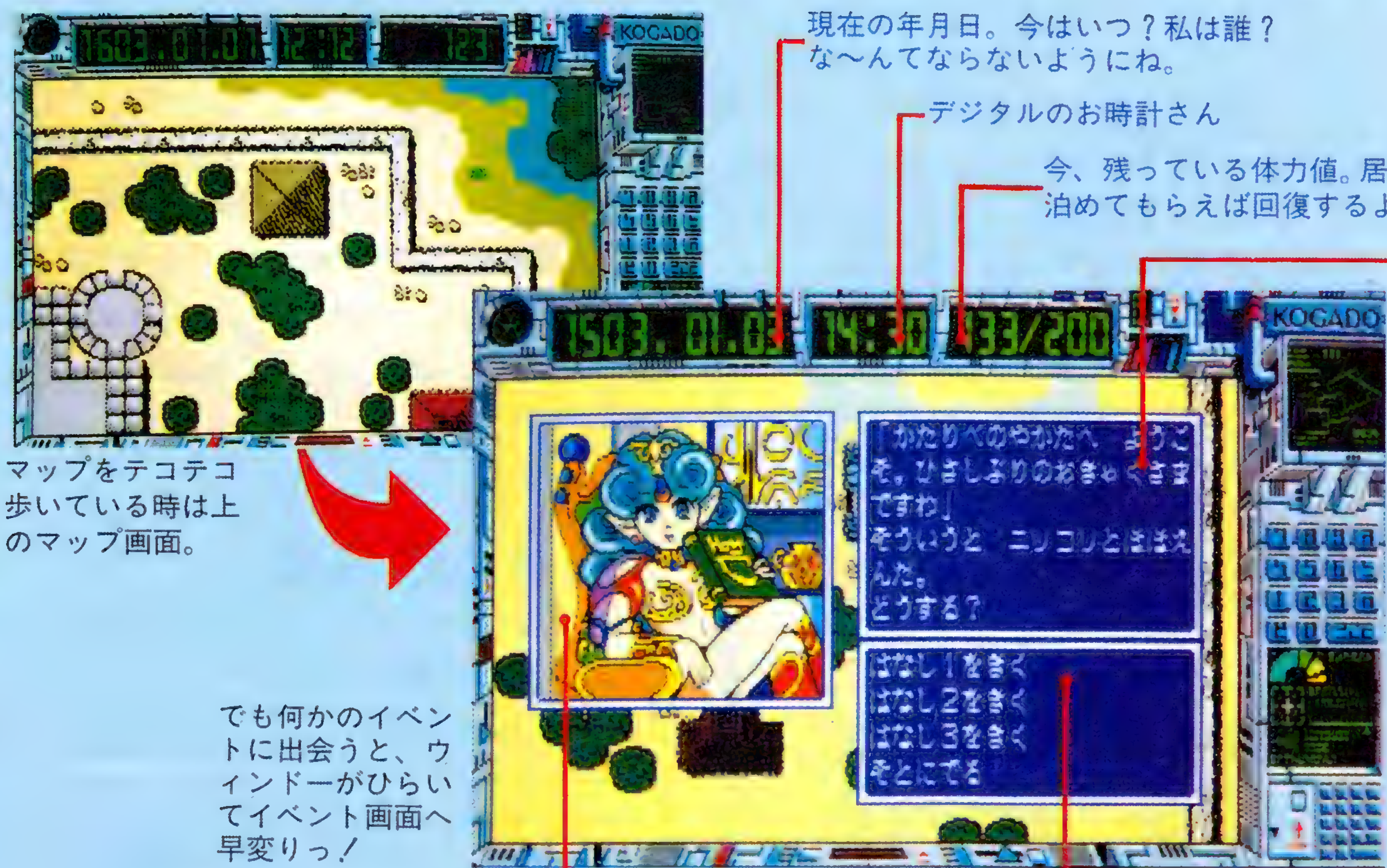
RPG＝経験値＝数値？

RPGといえば、いろいろなパラメーターがツキモノ。このゲームもRPGであるからには、いくつかのパラメーターを持っている。ファンなら、そのへんも気になるところだよね。というわけで、そんなキミのために『時空の花嫁』全パラメーターを紹介しちゃおう。体力(HP)、攻撃力、防御力、知覚力、以上終わり。えっ、少ないって？大丈夫、これ以外はソフト内部で処理され、必要以上にプレイヤーを悩ませないようになっているのだ。なに？経験値はどうしたって？ふっふっふ、そこに気づいたキミはエライ！それに答える前に、少しだけ考えてほしい。経験値って何だろう？最初はできないことも、経験を積めばできる。その経験量を数値で表したものじゃないか？じゃあ、他に経験を表す方法はないのかな？

『時空の花嫁』式 RPGニューシステムとは!?

『時空の花嫁』では、経験値について深〜く考えた。そして数値のかわりに、5つの特技をマスターさせることで経験を表すことにしたんだ。つまり、経験値をかせぐのか、経験して特技を身につけるのかって違いだね。ロールプレイング＝役割を演じるって考え方からも、数値だけの経験値より、自然でステキなシステムじゃないかな。キミはどう思う？

3つのウィンドーでマップからイベントに早変り！



現在の年月日。今はいつ？私は誰？な〜んてならないようにね。

デジタルのお時計さん

今、残っている体力値。居酒屋に泊めてもらえば回復するよ。

メッセージウィンドー。様々な情報を手に入れよう！

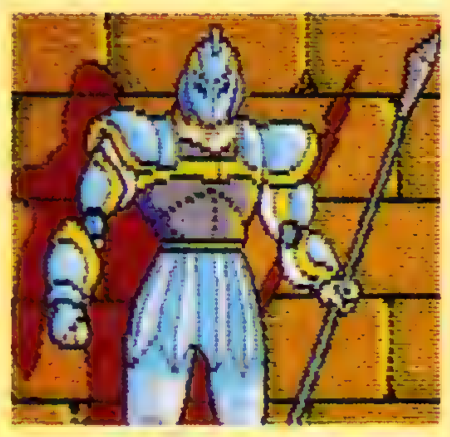
マップをテクテコ歩いている時は上のマップ画面。

でも何かのイベントに出会うと、ウィンドーがひらいてイベント画面へ早変りっ！

グラフィックウィンドー。イベントのグラフィックは、けっこう細かく描き込まれていてキレイだ。

コマンドウィンドー。君の行動はここで決める。

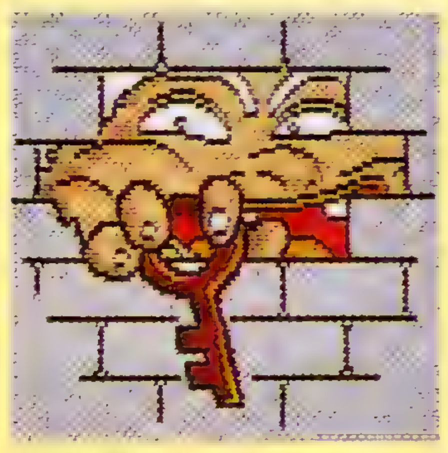
愛すべき(?)キャラクター達



強そうなヨロイだな。売ってくれない？



目つきのワルいガキだなあ〜



いかがわしい顔だけど、そのカギは？



おじいさん、リキんじゃだめだってば。

くわしいイベントの内容は 次のページを見てね。→

※画面写真は全て開発中のものです。

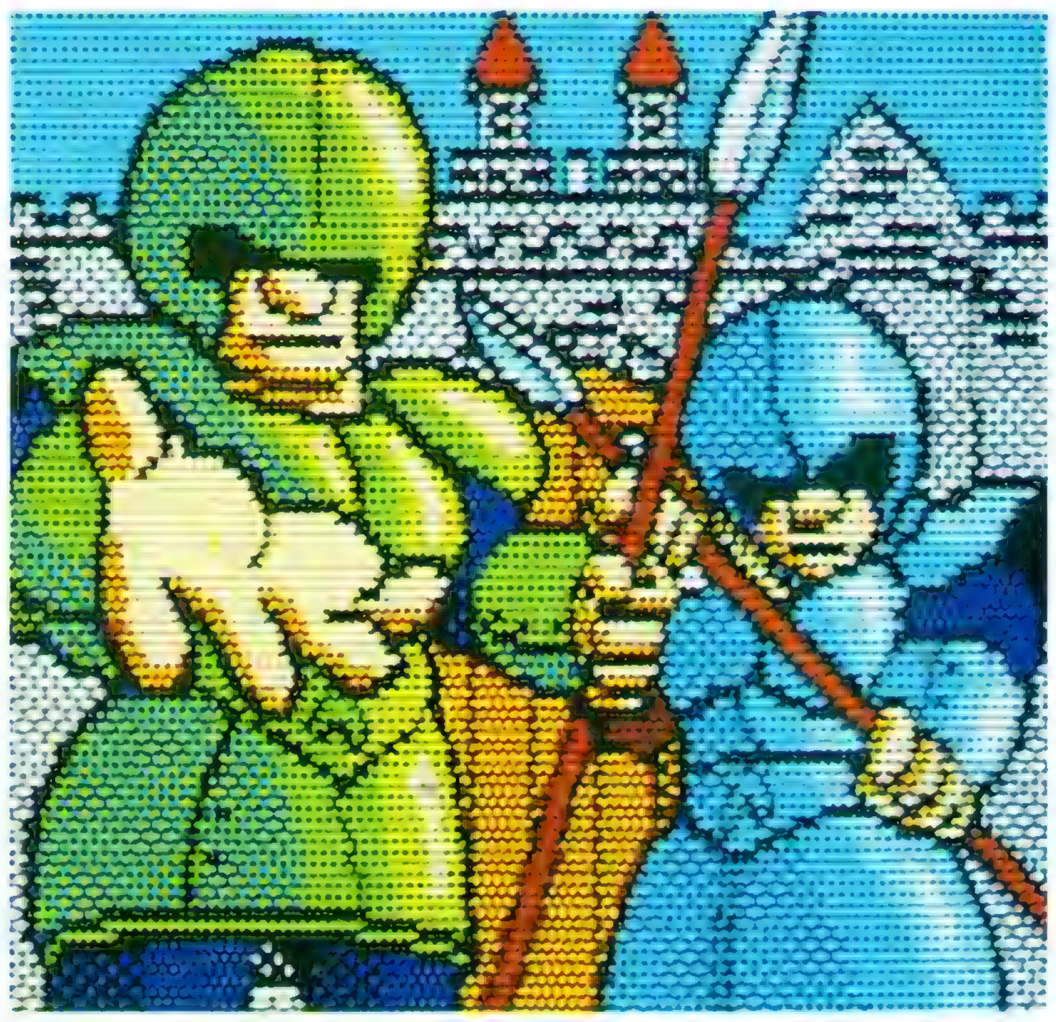


5/100イベント一挙特別公開!!

プラス ＋スタッフからの〝ちょっと一言〟

『時空の花嫁』はイベント数もすごい。ゲームの雰囲気を盛り上げてくれるイベントが、なんと約100シーン!! ここでは、そのうち5つを選んで公開しちゃうぞ。え、5つじゃ少ない？ 仕方ないの、スペースないんだから！ あとは実際のゲームで確かめよう。それと、制作スタッフ5人に取材した〝ちょっと一言〟もあるから、そっちもお楽しみに！

1 城門…ロデラーン冒険の共通一次



ロデラーンは城砦(じょうさい)都市だから、当然、城門もあるし、門を守る兵士だっている。そして、通行証がないと中に入れてくれないんだ。この冒険のメイン舞台は広大な都市の内側だし、ゲームスタート時には、キミは都市の外側にいるから、ここを通らなきゃ先へは進めない。文字通りの第1関門ってことだね。

ちょっと一言

「ユーザーサポートで一番困っちゃうのは、お母さんとかからの質問電話。ホラ、ゲームのこと良く分ってないでしょ？ 何を聞きたいのか分らなくて。それさえハッキリしてれば、けっこう詳しく教えてあげています。」みんな、質問はハッキリとね。



ユーザーサポート　山下さん

2 語り部の館…冒険の未来を示す語り部の昔話

語り部って老婆かなんかだと思ってたら、ナント、カワイイ女のコじゃないか!? しかもかなりのきわどい姿だ！ 一体彼女はどこにいるんだ？ ロデラーンのどこかに館があるはずなんだけど、なっかなか見つからない。簡単には行けない所なのかもね。彼女に出会うと、ある歴史話を聞かされる。ここまでに冒険をくり返したキミなら、その話にピンとくるはずだよ。ひょっとすると、アイテムなんかももらえるかもね。



ちょっと一言

今回のグラフィック制作で大変だった点を、白木沢さんに聞いてみた。「けっこう大変だったのは女のコのキャラですね。決まった大きさの中で、いかにカワイクするかってところには神経使いました。まして、わりとエッチな姿の場合は、周りのスタッフの注文もいろいろとうるさくて。みんな、そういう時は特にチェックがきびしくなるんですよ(笑)」う～ん。なんだかその場が、目に見えるようだなぁ。



グラフィック　白木沢さん

※画面写真は全て開発中のものです

3 武器屋…人間じゃないけどオレだって市民なんだ



ロデラーンには、この武器屋みたいに、人間以外の種族も生活している。背景にかなり細かく設定されたファンタジー世界を持っているから、出会えるキャラクターもバラエティに富んでるんだ。単純にストーリーを追いかけるだけじゃなく、キャラクター達との出会いを通して、ファンタジーの世界に思いっきりひたっちゃうのも、このゲームのひとつの楽しみ方だね。

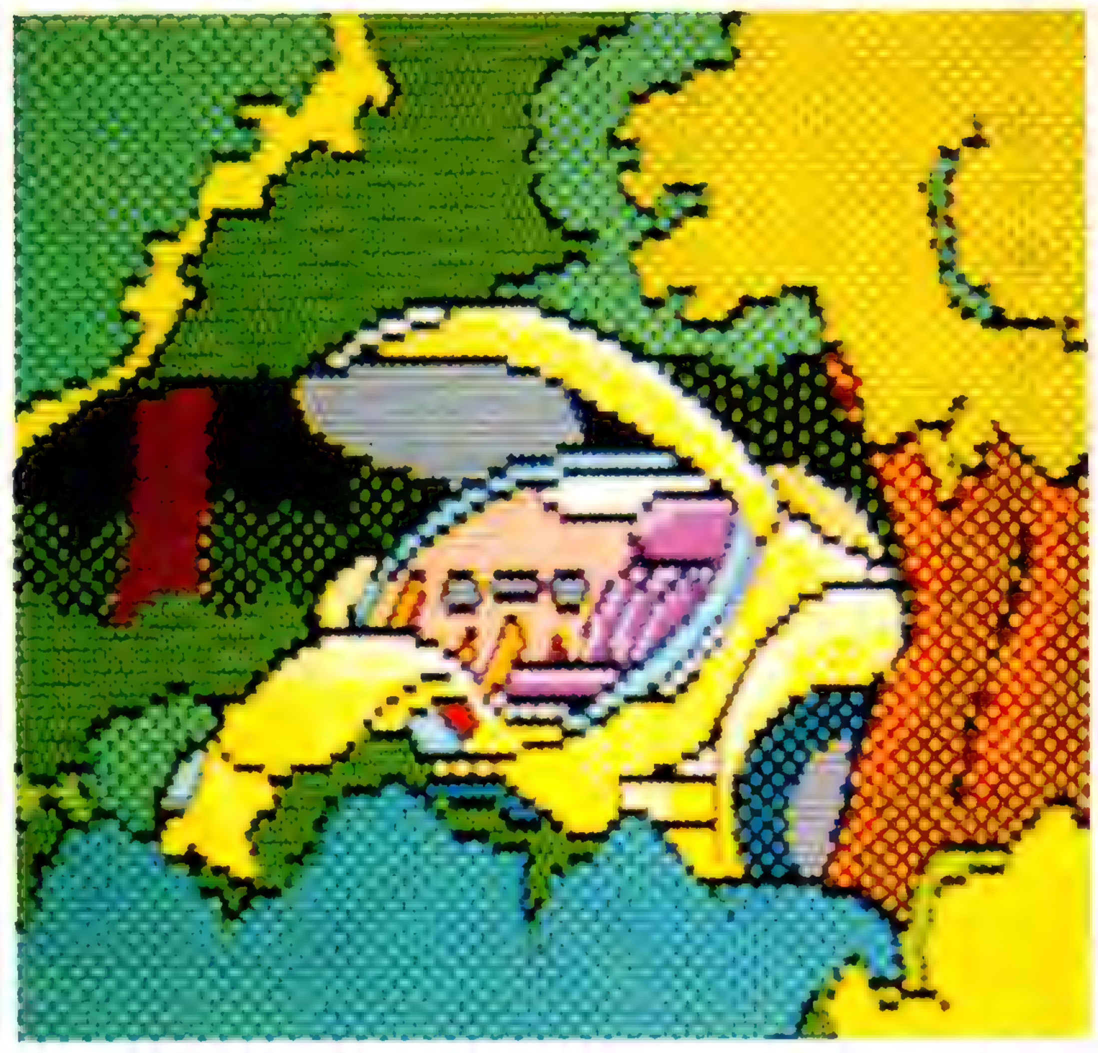
ちょっと一言

「このゲームって、制作者としては、ある意味で冒険的な作品なんですよ。かなり細部にまで設定を加えて、積極的に、物語のイメージを作っていきましたからね。プレイヤーの想像力が、どこまで入り込んでくれるか、期待と不安が半々って気持ちです。」と言いながらも自信ありげな大沢さん。



ゲームデザイン　大沢さん

4 タイムマシン…過去と未来を飛びまわる冒険のカギ



『時空の花嫁』ってタイトルから見ても、多少、分っちゃうかもしれないけど、このゲームの最重要ポイントは、時間的な広がりを持っているところなんだ。つまり、タイムマシンはオマケなんかじゃないってこと。この物語は3つの時代にまたがるって、ストーリーのところで少し紹介したよね。でもそれは、ただ、3つの時代を結ぶって意味じゃないんだ。今はまだ言えないけど、きっとキミの想像を超える、冒険のカギになるはずだ！

ちょっと一言

「この『時空の花嫁』制作は、元から、時間的な広がりを持つゲームということで始まりました。そこにファンタジーの設定が入って、タイムマシンを中心にしたファンタジーRPGになったんです。ただ、ストーリー的に複雑になりましてね。その分、プレイヤーが入りにくいといけませんから、操作を簡単にしたり、グラフィックもコミカルな、すんなり入れるものにしていったんです。」
さすがはディレクター、という語り口の立岡さん。



ディレクター　立岡さん

5 モンスター…デカくてゴメン でもカッコイイでしょ



このゲームのキャラクターグラフィックは、RPGとしてはけっこう大きいし、細かいところまでかなり描き込んでいる。なぜかっていうと、存在感のあるグラフィックを作りたかったからなんだ。誰だって、マークみたいな小さなグラフィックより、大きくてキレイな、そして存在感のあるグラフィックの方がいいもんね。キミもそう思うでしょ？



プログラム　宮本さん

ちょっと一言

「ゲーム制作では、いつも容量の問題で泣いてます。せっかく作ったゲームが全部入りきらないのはツライですしね。オリジナルの圧縮プログラムを作って効率上げてるんですけど、今回も最終的に全部入ってくれるか、少し心配してます。」と語るのは宮本さん。

INFORMATION



こんにちは、あさ子です。KOGADOの新作RPG『時空の花嫁』の**発売日**が少し早くなって、**12月下旬**になりました。今、スタッフのみんなも、それに合わせてがんばっていますから、みなさんも、応援して下さいね。詳しいことはTEL.03-353-7724 のあさ子までお電話下さい。

㈱工画堂スタジオ　〒162東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724

入力した曲をパソコンが歌唱する画期的エディタ登場！

作曲を志す君の頼もしい助っ人はこれでキマリ！



歌声人（かせいじん）

〈エディット画面〉



〈初期画面〉



（画面はいずれも開発中のものです）

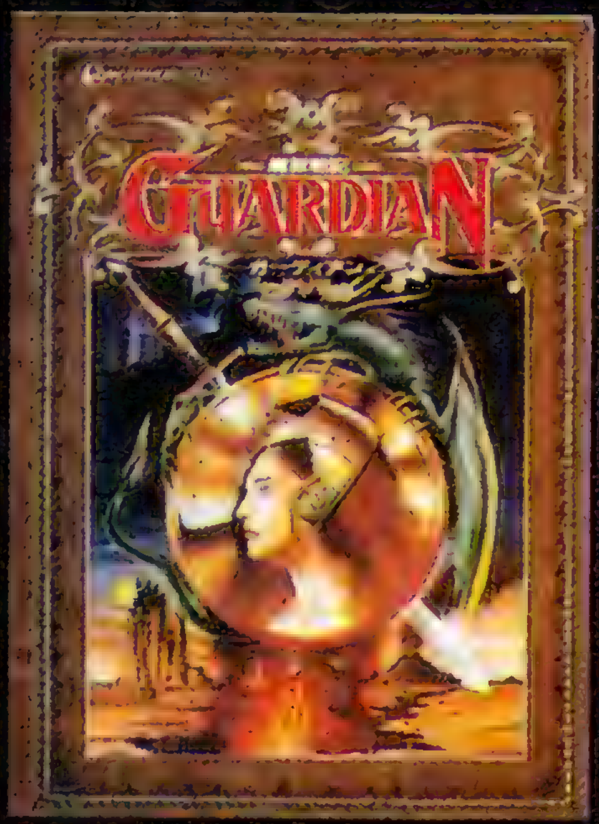
媒体　5"2D2枚組（システムディスク＋サンプル曲入りディスク）
適合機種　PC-8801SR以降但しPC-8801FA/MA/VA2／VA3以外のPC-8801シリーズはサウンドボードIIが必要
定価　9,800円

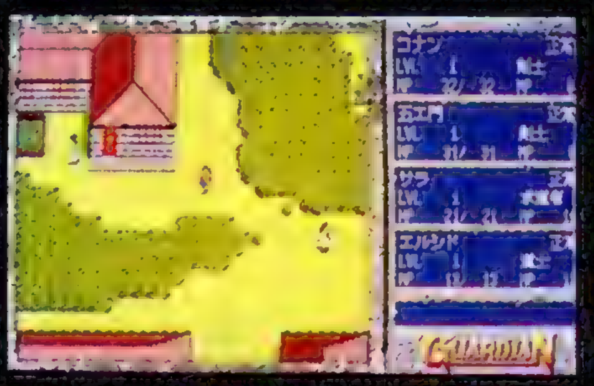
絶賛発売中！

新感覚のエキサイティング・ロール・プレイング・ゲーム

魔獣戦記 ガーディアン

平和に暮らす二つの大陸の地下迷宮に突如蘇った闇の支配者、その名も魔獣皇帝。刻々と迫りくる魔獣皇帝の世界征服に敢然と立ち向かう冒険者達〜ガーディアンの勇壮華麗な物語。







好評発売中！

PC-8801mkII SR以降及びPC-8BVAシリーズ（5" 2D3枚組
PC-9801VM/VX（5"2HD）、UV/UV21（3.5"2HD）
（いずれもユーザー登録用生ディスク1枚要）
7,800円

販売：日本エイ・ブイ・シー株式会社　　発売：株式会社パック・イン・ビデオ

通信販売　当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料）
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル7F (株)パック・イン・ビデオ PCソフト部

FUN FACTORY

n PROJECT ,INC.1988

しりょうせんせん2

死霊2戦線 WAR OF THE DEAD PART 2

まだ悪夢から醒(さ)めてはいない・・

原発ハイジャック!・同時多発テロ!・突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。
だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!..ふたたび甦える"黄泉路(よみじ)"の恐怖——
そして、その影に立つ謎の男…。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!



ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。
行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。
マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

MSX2はアスキーの商標です

MSX2 3.5"2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上VRAM128K以上 ● 予価7,800円 12月下旬発売予定

キャンペーン実施 特製ポロシャツを抽選でプレゼント!(詳しくは商品マニュアルをごらん下さい) ●PC-88版同時制作快調!! ● 企画・制作 **株式会社ファン プロジェクト**

●販売 avc 日本エイ・ブイ・シー株式会社　●発売 **ビクター音楽産業株式会社**

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業株までお申込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合せは平日、12時から19時まで)

資料請求券
LOGIN①-1

パソコンソフト自販機
武尊 TAKERU

Super Baseball Simulation

野球道

THE WAY TO GLORIA



運命の一球

“たった一球”の微妙な判定で 敗れ去った 投手がいる
「ああ！円城寺あれがボールか」の声を残して。
“まさに一球”により、勝者が敗者に、敗者が勝者へと立場が逆転する野球という舞台の上で多くのドラマが演じられてきた。しかし“その一球”までには必ずといっていい程いくつかの伏線がある。勝ちを意識しすぎていなかったか？きわどいプレイが投手にプレッシャーを与えていなかったか？その時監督は全ての状況を冷静に把握できていたろうか、無用な温情はなかったか？
“運命の一球”それを勝者の立場から語ることができるかあるいは敗者の立場からか。
俺が監督だったなら
はたしてチームをどちらの側に導くことができるか!!



野球道お買上げの方にもれなく、
オリジナルディスケットケースを
プレゼント
絶賛発売中!!
PC8801SR以降,VA2,VA3,
純正ドライブ必要(VA不可)
▼試合はリアルタイム
▼今シーズンのチーム成績だ!
▼今日の予定をどうするか?
打撃ランキング表
▼ドラフト やった!獲得だ!
▼オーダーが試合の鍵だ!
DRAFT
Ranking
■野球監督の生活を忠実にシュミレート。チームの監督としてゲームの指揮をとることはもちろん、一日の時間の使い方が勝利への重要なポイントに。■全13球団。1チームは、一軍25名、二軍15名の40名で構成。合計選手数はなんと520名。しかも、全球団名、全選手名、ユニフォームが変更可能。■1シーズンは、130試合と60試合が選択可能。■監督任期は最長5年間。優勝チームを率いて翌年も試合可能。成績不振による解任もあり。■シーズンの成績はキャンプから。国内、海外キャンプ有り。■同点延長あり。(最長12回まで)■超精密選手データに加え、バイオリズム計算に基づいた選手個々の好不調の波も完全にシュミレート。しかも選手の年齢までも管理。■攻撃時(代打、代走、ヒットエンドラン、ウエイト、バント)、守備時(敬遠、前進守備、ウエスト)等多彩なコマンド。さらに、ここ一番の必勝コマンド(祈る、一球入魂)有り。■リアルなドラフト有り。人気選手は重複指名となり、監督のくじ運がチームの将来のキーポイントに。■別売「対戦DISK」(一月下旬発売予定)により日本シリーズ、二人対戦が可能。■リアルなグラフィックによる、臨場感あふれる試合画面。アウト、セーフの判定は、打者の足と送球との差で正確に判定。■FMステレオ音源対応、ごきげんなBGM。
5" 2D-3枚組
7,500yen
PC8801SR以降,VA2,VA3,純正ドライブ必要(VA不可)
企画/開発 日本クリエイト
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-3
片山ビル Tel.(0729)96-1564
販売 ソフトベンダー・タケル
●設置店については、次のページを御覧下さい。

移植オリジナルソフト





3月下旬のまだ肌寒い頃、代々木公園の林の中で、若い男の変死体が発見された。みぞおちは無残にえぐられ、かなり残虐な手口で殺されたであろう痕跡が…。ファッション業界の裏の、その裏を、生々しく、綿密に描いた殺人ドラマ「原宿アフターダーク」。

X-1ターボシリーズ
6,500yen
ⓒ工画堂スタジオ



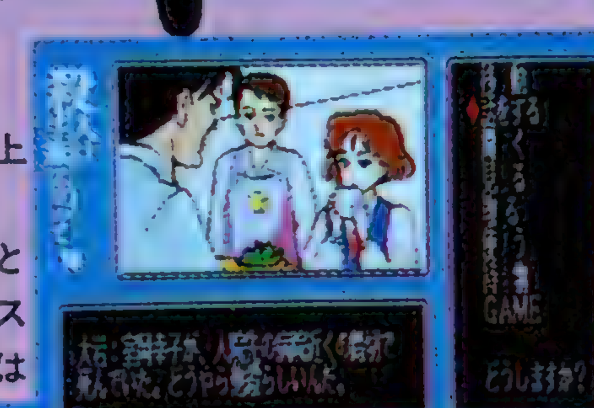
殺人は手紙にのって

ある日突然、アパートの管理人になった女子高生弘美。彼女の周りで次々起こる連続殺人。その謎を追って刑事と弘美の推理が走る。



新体験アドベンチャー

アイテム探しばっかりのAVGを卒業したあなたに贈るのがツインソフト第1弾!!「殺人は手紙にのって」です。画面数80以上・シーン数50以上のボリューム。!!しかも面倒な操作はごめんだという人向きのスピーディーなストーリー展開をツインソフトはお約束します。更にツインソフトではマニュアルに袋閉じのヒントを付けました。

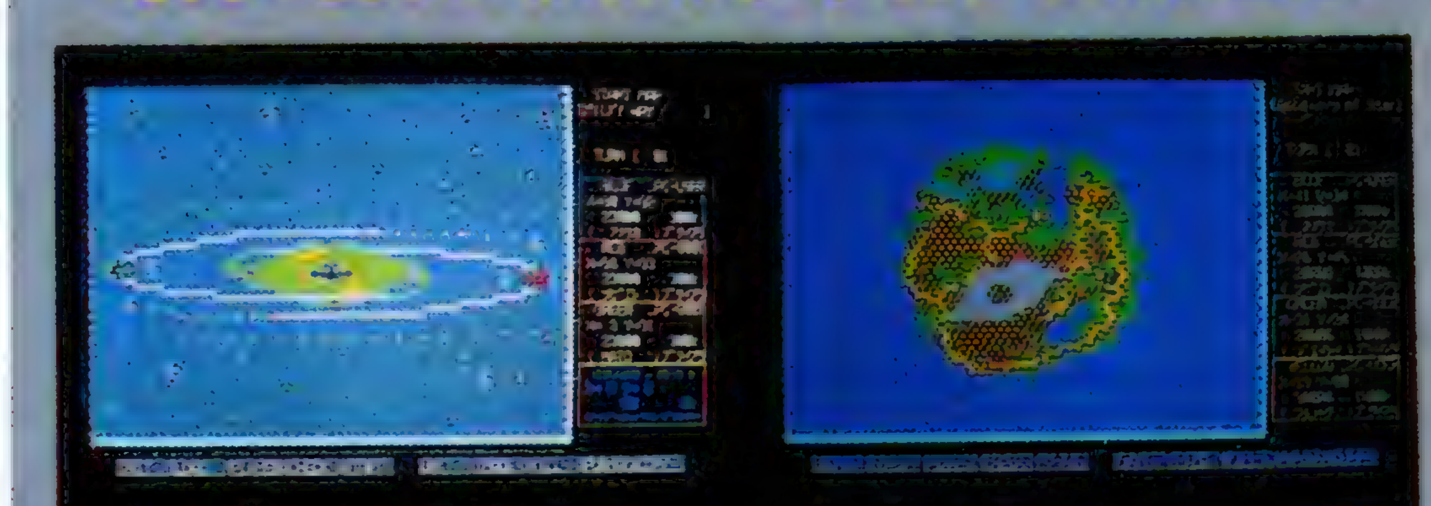




PC98シリーズ
6,200yen
ⓒツインソフト

タケルでしか買えないものがある

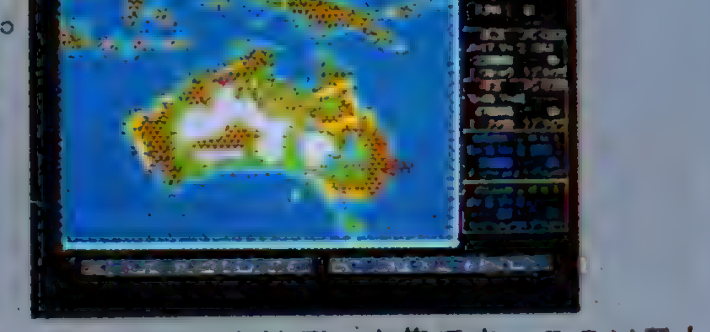
戦略は知力、情報力。



システムソフトの「エディタセット」では設定できなかった、分類や性能を持ったユニット、およびマップデータがセットになって入っています。(ユニットでは水陸両用車両、マップでは艦載機搭載済み等)。大戦略IIの世界がさらに広がります。君の大戦略IIをもう一度新しい感覚でトライしてみよう。この戦いで君は勝者となるか敗者となるかは、君の指揮官としての才能次第だ!!

PC98M2/VM/VX
2,000yen
データ集 つボイノリオ商店
ⓒシステムソフト





※このソフトはデータ集です。このソフトは「大戦略II」もしくは「大戦略IISP」「エディタセット」が必要です。

大戦略IIデータセットVol.1

パソコンソフト自

武尊

札幌	そうご電器YES 5F
	札幌東急ストア豊平店
	ハソコンショップハトソン
青森	電巧堂チエーン青森本店
盛岡	テクノハウスエイトヒア
	テンコートチェーン盛岡本店
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店
仙台	タイエー仙台店 6F
	テンコートチェーン仙台本店
	テンコートチェーンDac仙台東口店
	庄子テンキコンヒュータ中央店
郡山	タイエー郡山店電器館 2F
	うすい百貨店
福島	庄司テンキ粉又駅前店
いわき	いわきマイコンショップ
山形	庄子テンキ山形本店
新潟	PIC
長岡	PICこはり店
	丸専テパート 1F
宇都宮	K&P宇都宮
前橋	パソコンランド21前橋店
高崎	パソコンランド21高崎店
太田	パソコンランド21太田店
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店
水戸	川又書店駅前店 2F
大宮	タイエー大宮店 7F
上尾	ボンベルタ上尾
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)
松戸	イトーヨーカドー松戸店
八千代台	ラオックス八千代台店
秋葉原	丸善無線ECCS 4F
	ミナミ電気館 4F
	サトームセン(ラジオ館) 5F
	サトームセン本店 5F
	CVA秋葉原 2F
	コム本店
新宿	ラオックス新宿店
銀座	マイコンベース銀座 1F
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F
小金井	サンバード長崎屋 6F
立川	丸善無線(Will 6F)
八王子	ムラウチ電気 2F
	J&P八王子店(そごう 7F)
昭島	エスパ昭島 3F
町田	東急ハンズ町田店 B1F
	J&P町田店
横浜	ソフトクリエイト横浜店
	横浜VIVRE21 7F
	ダイエー戸塚店 3F
	ICコスモランドあざみの
	ICコスモランドかもい
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F
藤沢	WAVE EYE
平塚	長崎屋
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館
甲府	システムインナカゴミ甲府
長野	ダイエー長野店
松本	イトーヨーカドー松本店 6F
	株式会社遠兵
金沢	うつのみや片町店
富山	丸の内カラー駅前店
福井	3Q PASわくわくメディア館
	だるまや西武
沼津	メルバ沼津
静岡	メルバ静岡
	メルバ富士店
浜松	メルバII
	ホーエー家電有楽店
	マエダM&V
名古屋	栄電社テクノ名古屋
	パソコンショップコムロード
	ちくさ正文館書店ターミナル店
	カトー無線電機電気館 4F
	丸善無線 第一アメ横店
	名古屋情報センター
	栄電社テクノ大須
	トップカメラ4F
豊橋	栄電社テクノ豊橋
	パソコンショップコムビットサーラ
岡崎	ジャスコ岡崎店
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC
岐阜	岐阜マイコンセンター
大垣	スイテック
津	河合無線OA 津
四日市	河合無線カデンワールド 四日市
松阪	Kawai Bax店 6F
大津	西武百貨店関西大津店
日本橋	J&Pテクノランド
	J&Pメディアランド
	ニノミヤエレランド
	ニノミヤパソコンランド難波店
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店
	J&P阪急3番街店
千里	中川ムセン千里店
高槻	上新電機J&P高槻店
	西武百貨店関西高槻店
八尾	西武百貨店関西八尾店
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店
京都	J&P京都寺町店
和歌山	J&P和歌山店
神戸	星電社三宮本店C-SPACE
	タイエー三宮電器館パレックス
	上新電機三宮一番館店
姫路	上新電機J&P姫路店
	㈱コンパックス
岡山	岡山VIVRE21
倉敷	倉敷ファソランド
広島	松本無線パーツ
	タイイチパソコンCITY
高松	Sound Check MOVE
徳島	徳島そごう 7F
高知	テンキのタグチ
松山	タイイチ松山パソコンCITY
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館
福岡	ベストマイコン福岡店
	寿屋エレテ博多
長崎	ベスト電器長崎新地店
熊本	寿屋本荘店
	ベストマイコン熊本パソコン館
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館
大分	ベスト電器大分パソコン館
宮崎	宮崎寿屋百貨店
那覇	ベスト那覇パソコン館

通信販売御希望の方は
のTAKERU事務局
お問い合わせください

ブラザー工業株式
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

テレネット創立5周年記念

5th ANNIVERSARY

CD付きがNEW SOFT

ゲームで大事なのは、数々の演出。中でも音楽は重要性をしめるところ。今やゲームは、音楽あってのソフトの時代。CDもSoft、GAMEもSoft。新しい試みを次々に実現させるRENOは唱えます。〝CD付かなきゃゲームじゃない!″と……。

RENOのゲームには今後も必ずCDが付くことを、ここに宣言します。



CD & DISK

ユーザーズクラブ会員へ、全員にプレゼント

越智一裕のサイン入り創立5周年記念作品下じきを全員にプレゼントします。もちろん今入会する方にもプレゼントします。



キャンペーンクイズ

なんとあのX68000が当るぞ!!

日本テレネットも10月27日をもって創立5周年となりました。懐かしのアメリカン・トラックから新作DEATH-BRINGER/XZRIIまでいつも応援してくれてどうもありがとう! そんな皆さんに感謝の意をこめて、抽選により豪華プレゼントを実施いたします。皆さんどしどしご応募下さい。

金賞/X68000(本体+専用モニター)	1名様
銀賞/CDラジカセ	20名様
銅賞/ターミネーター(電子音発生機ライト付き)	300名様



問　題

日本テレネットが創立5周年を記念して年末に発売する2大タイトル名は? 下の○の中に当てはまるアルファベットをお答え下さい。

① DEA○H-BRINGER　② X○RII

解答方法

官製葉書に、住所・氏名・年齢・電話番号・機種・①②の答えをお書きになって日本テレネットまでお送り下さい。(住所・氏名には必ず〝フリガナ″をお願いいたします)

発表　銀賞までの当選者は2月発売の雑誌広告に掲載いたします。銅賞当選者は賞品の発送をもって発表に替えさせていただきます。

注:葉書はお一人様1枚限り有効です。

解答
①
②
郵便番号
住所
氏名
年齢
電話番号
お手持ちの機種

受付け期間　11月1日〜12月31日(消印有効)

協賛:㈱シャープ

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1158

CD & DISK

▶このマークの付いている商品はコンパクトディスク付きです

DEATH BRINGER

デス・ブリンガー

創立5周年記念作品

CDシングル付決定!!





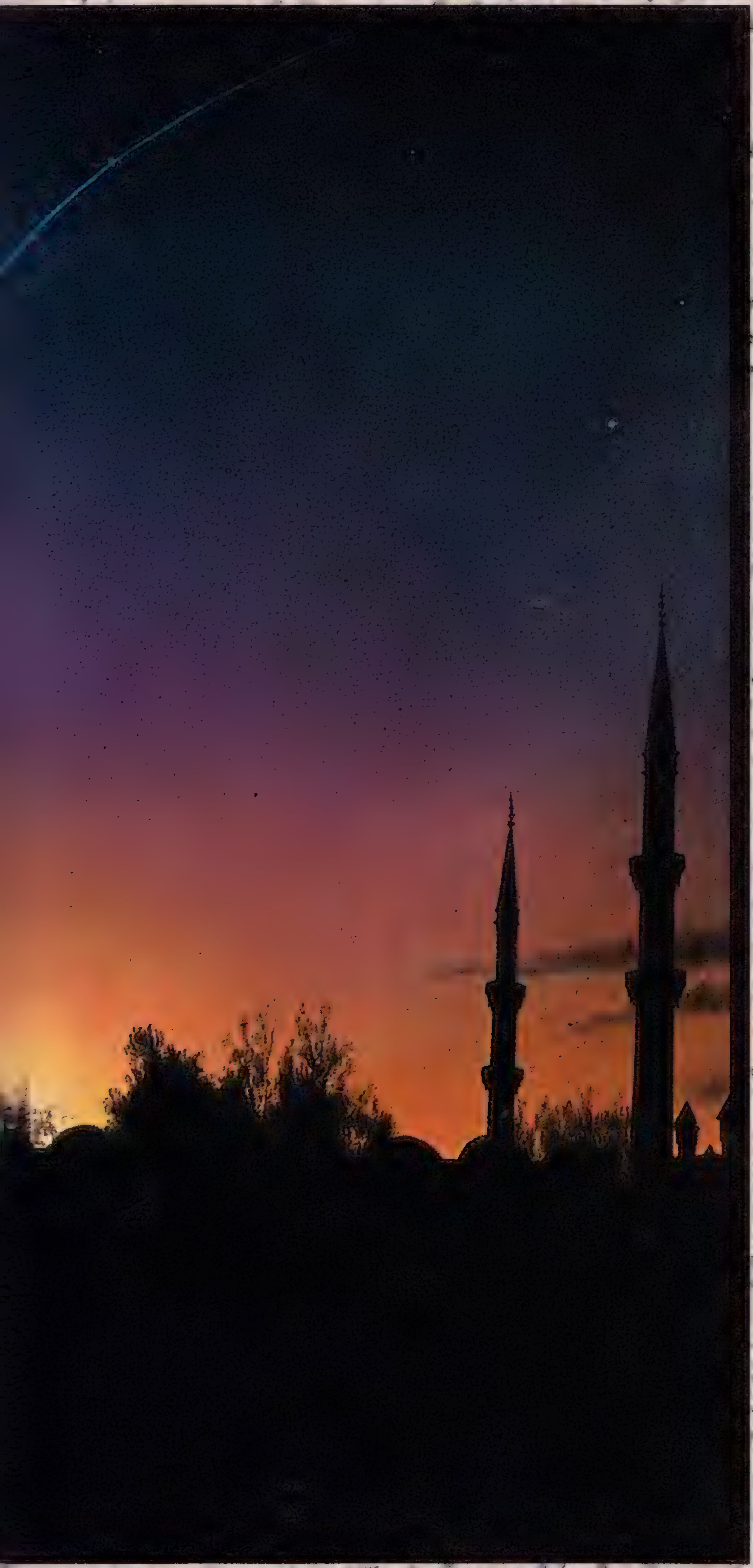
「もっと主人公になりきりたい」「より臨場感あふれる世界にのめりこみたい」

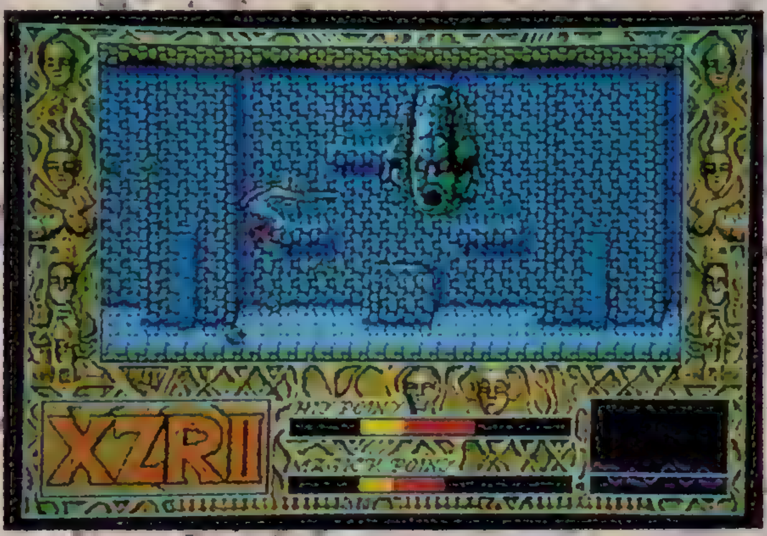
RPGファンなら誰もがそう願うであろう。

その想いを満たす新作がついにここに登場する。

プレイヤーの自由度を多様化させ、物語の世界があたかも現実の世界であるかのように展開していく。

デス・ブリンガーは、貴方のもう一つの人生となるであろう。

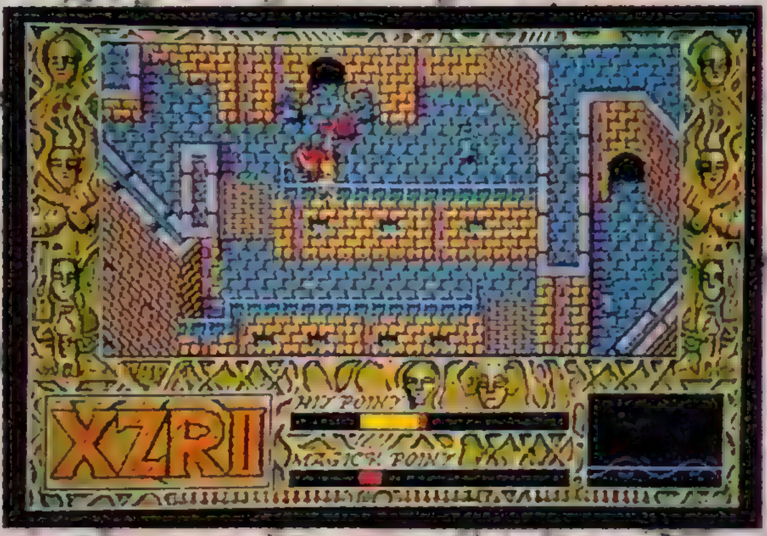




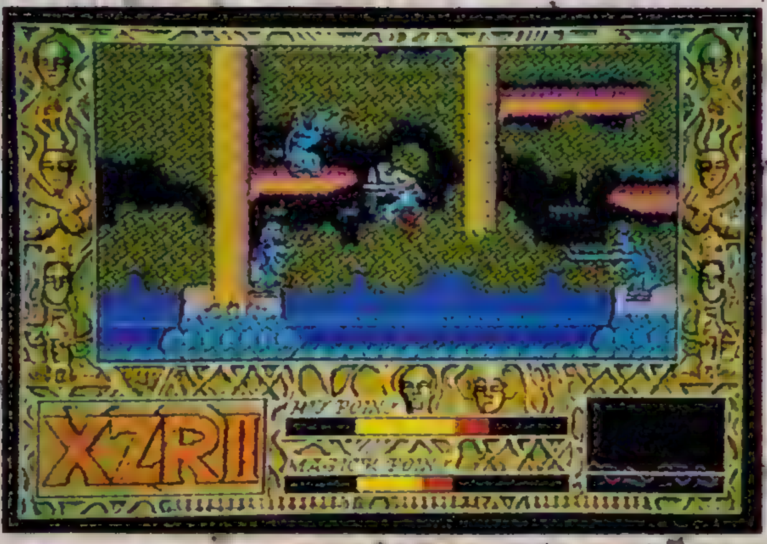
●ボスキャラ、人面塔。



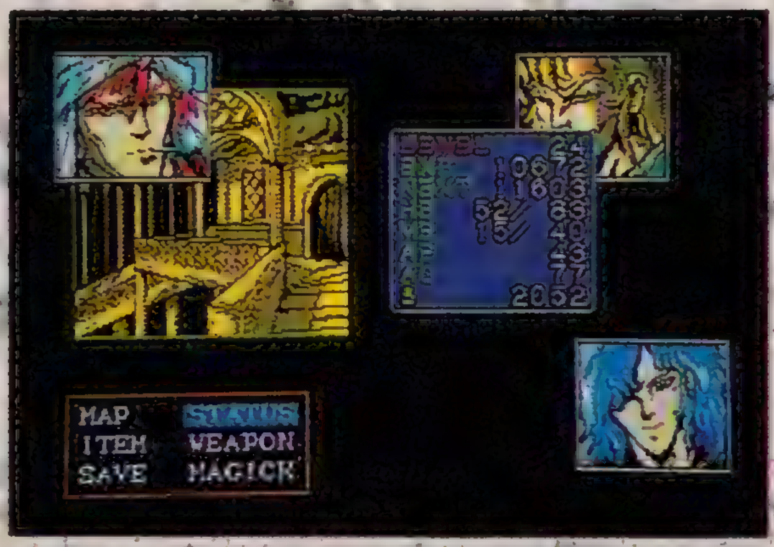
●イベントシーン。ストーンヘンジ。



●RPGシーン。ソロモンの神殿。

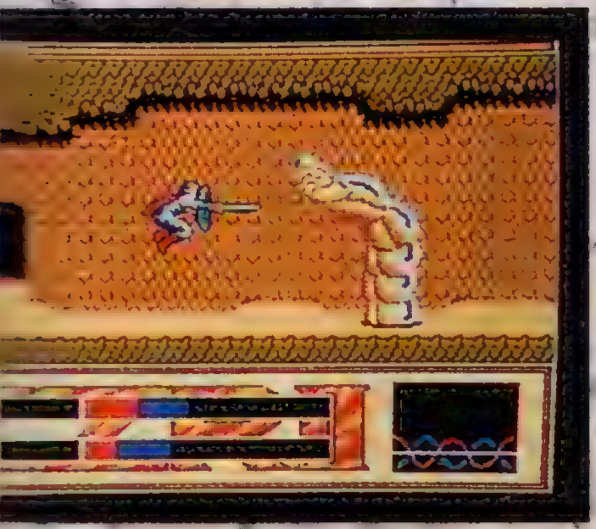


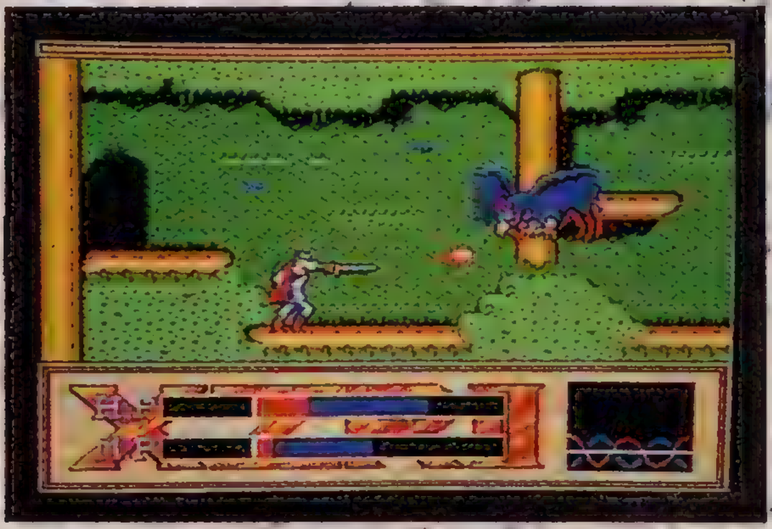
●アクションシーン。キシュキンダーの森。



●新メンバーのユーグとリュデル。

PC-8801mkII


キャラ、砂漠の怪物。


●炸裂するマギック。



操作性アップ！

●店への出入りはスムーズに。もう誰も何もジャマしません。買い物も一度にできるようになりました。

●超高速スクロールを実現。重ね合わせ採用により、より軽快なアクションが楽しめます。

データー量アップ！

●より広大な世界を描くため、マップをはじめとするデータ量アップ。

●好評のビジュアルシーンも大幅にアップ。

イベント多発！衝撃の全6面！

●より緻密なシナリオの連続が、確実にあなたを衝撃の最終面へ導きます。

グラフィック、アップ！

●チップ・データー量アップにより、より変化に富んだ世界が可能と成りました。またアクションシーンは、アングルを変え、より立体的に。

●必見の背景アニメーション。

ボス・キャラ、アップ！

●各ボスごとにルーチン対応。多彩な攻撃法を生みだします。

ドラッグ・アップ！

●ドラッグはよりパワーアップ！過激な破壊力が敵キャラをブチ抜き、変幻自在の魔術的効果がより戦闘を有利にします。

マギック、アップ！

●武器は剣だけではない。前作とは全く違った、より戦略的なマギックが確実に敵をヒット。

キャラクター、アップ！

●前作でおなじみのアサシンのメンバーに加え、テンプル騎士団長ユーグ、カタリ派吟遊詩人リュデル、真言系立川流の仁寛などより多彩なキャラクターが登場、重要なアドバイザーとなり、あなたをゲームクリアへ導きます。

絶賛発売中

PC-8801mkIISR〜VA
(5"2D・4枚組)

12月23日発売

PC-9801シリーズ
(5"2HD・2枚組)(5"2DD・3枚組)(3.5"2DD・3枚組)

MSX2
(3.5"2DD・2枚組)MSX2＋対応

各¥8,800

※初期のPC-9801は動作しません。2ドライブ専用(MSX2は除く)。
※画面写真は開発中によるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※MSX 2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。
MSXはアスキーの商標です。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

この製品はXZRがなくてもプレイできます。

RENO
Renovation Game

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
ユーザー・ホットライン：(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券 ログイン 1月20日号

MICRO CABIN

C小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンター

アドベンチャーゲーム

What's Michael?

ホワッツ マイケル

■近日発売■
- PC-8801シリーズSR以降 ……… ¥
- PC-9801シリーズ ……… ¥

FM音源対応

■バーコードナンバー■
- 8801 5"2D:4988608 862533
- 9801 5"2HD:4988608 861558、3.5"2DD:4988608 861

かーわいいーー!!

マイケルの恋人ポッポが誘拐された!?
マイケルは最愛の猫(?!)ポッポを求めて街中を探し歩きます。
途中で恐怖ニャジラの妨害にあったりしながら、泣いたり、笑ったり、怒ったり、踊ったり(?)。
ネコ好きの人にはもちろん、そうでない人にもオススメの
面白くって、かわゆ〜い「ホワッツ・マイケル!?」近日発売予定です。



笑いと

★豪華オールキャストでお送りします!
★マイケルが踊ります!アニメ処理はもちろん特殊画面処理でお魅せしま
★ゲームの後もおまけのマイケル劇場でもう1度笑っていただきます!
★FM音源対応でBGMは「マイケルNo.1」「星空のエトランゼ」etc.

PRESENTS!

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

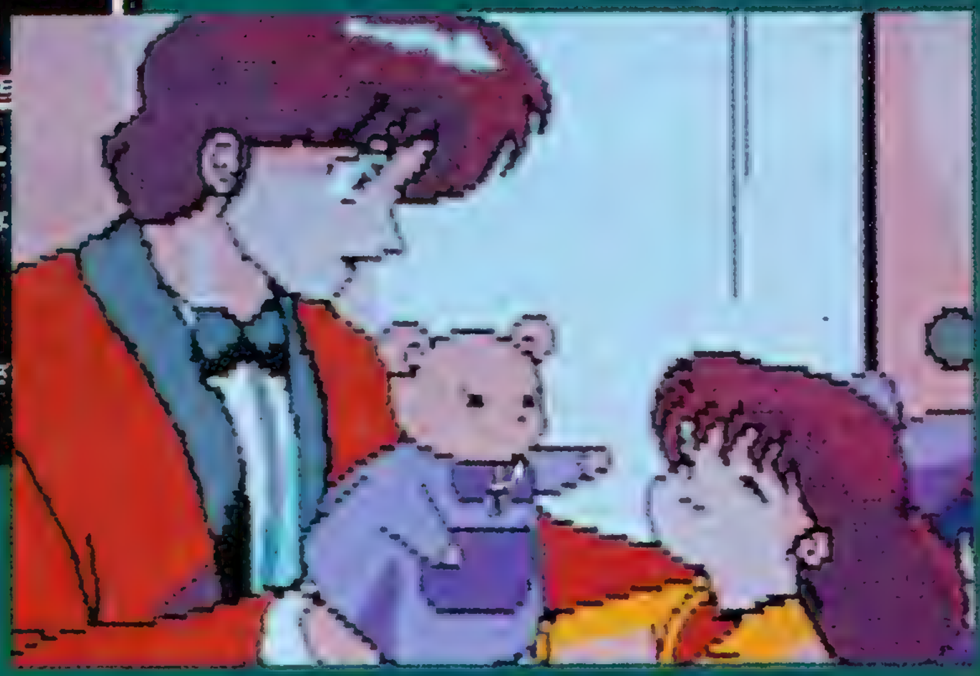
アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV







感動。

「めぞん一刻・完結篇」X68000は絶対欲しい!!

★なんとあこがれの響子さんがADPCM音源で語りかけます。
★全グラフィックの書直しにその上さらにグラフィック枚数が増えました。
★一部シナリオの書き直しで対応が増え、よりスムーズなゲーム展開。
★新挿入曲(BGM)がなんと2曲も増えて全8曲になりました。

■12月16日新発売■
●X68000スペシャル……………¥9,800

■好評発売中■
●FM77AVシリーズ……………¥7,800

MSX2 S-RAM対応
MSX MUSIC対応 FM音源
MSX2 ROM版(4メガロム)
PC-8801シリーズSR以降
PC-9801シリーズ
X1シリーズ
各¥7,800

■新発売■
●MSX2 3.5″ディスク版……………¥7,800

■バーコードナンバー■
●8801 5″2D:4988608 822537
●9801 5″2HD:4988608 821554、5″2DD:4988608 821547
3.5″2DD:4988608 821448
●X1:4988608 823527
●X68000:4988608 826659
●MSX ROM:4988608 825804、DISK:4988608 825446
●FM77AV:4988608 824432
●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

お詫びと訂正:「めぞん一刻完結篇」MSX2・ROM版はジョイスティックには対応しておりません。あらためて訂正いたします。



アドベンチャーゲーム
きまぐれ
オレンジ★ロード
〜夏のミラージュ〜
©まつもと泉　集英社・日本テレビ・東宝
愛と
■新発売■
●MSX2(3.5″ディスク版)……………¥7,800
〈MSX2＋対応〉
MSX 2+ MSX 2
Pana Amusement Cartridge S-RAM 対応
MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)
■好評発売中■
●PC-8801シリーズSR以降……………¥7,800
●PC-9801シリーズ……………¥7,800
■バーコードナンバー■
●8801 5″2D:4988608 842535
●9801 5″2HD:4988608 841552、5″2DD:4988608 841545
3.5″2DD:4988608 841446
●MSX DISK版:4988608 843440
FM音源対応
●オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付
★コミック・TVでおなじみの人気キャラ!
★アバカブがジュークボックスに大変身!鏡の中のアクトレスを始めとする全6曲の挿入ヒット・サウンドを好きな時に自由に選べちゃう!
★MSX2+ユーザー必見!!
映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」で使用したイラストをなんとそのまま自然色でコンピュータグラフィックに再現しました。
オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃せない!
MICRO CABIN
Final Mystery
殺人倶楽部
Murder Club
アドベンチャーゲーム
© Riverhill Soft
Final Mystery
Murder Club
1 捜査に出かける
2 鑑識課に行く
3 資料室に行く
4 検事のところに行く
5 ……に行く
6 捜査再開
7 捜査休止
「ハイ、J・B! 例の事件のほうはどう? きっと、あなたなら無事に事件をかいけつできるわ」 キャサリンが、ほほえんでいた。
MSX 2
Pana Amusement Cartridge S-RAM 対応
好評発売中
●MSX2(3.5″ディスク版)……………¥7,800
■バーコードナンバー■4988608 811449
シミュレーションゲーム MSX 2
大戦略
大戦略
MICRO CABIN
Turn 2 Rate 132%
P→Blue 2100 14 2
Red 750 4 2
Original game designed by Systemsoft. ©1988 Systemsoft.
MSX 2 好評発売中
●MSX2 ディスク版(3.5″1DD/マップエディタ付)……………¥7,800
■バーコードナンバー■4988608 711428



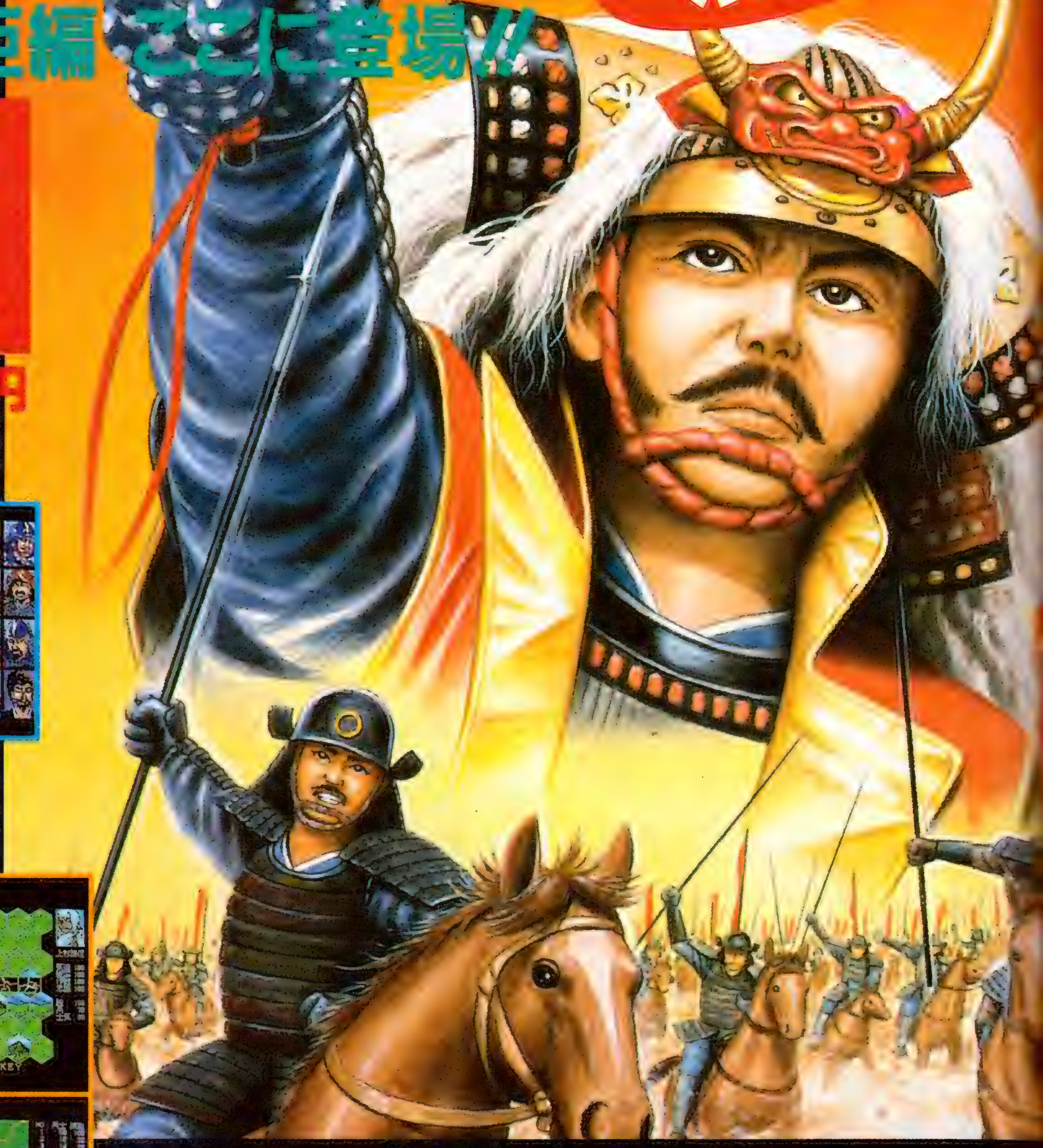
シミュレーションゲーム
SUPER大戦略
©1988 SYSTEMSOFT CORP.
シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない‼
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。
1.プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2.1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3.世界各国の主要兵器121種類。
4.S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。
戦い。
■12月中旬新発売■
MSX 2
MEGA ROM
S-RAM カートリッジ 対応
2メガロム・S-RAM付 ¥8,800
PRESENTS!
アドベンチャーゲーム
うる星やつら
〜恋のサバイバル・バースディ〜
R TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
MSX 2
MEGA ROM
S-RAM カートリッジ 対応
好評発売中
漢字表示
●MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800
●MSX2 ディスク版……¥6,800
■バーコードナンバー■ROM版:4988608 724800、DISK版:4988608 724428
★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人)
●音楽スタッフ ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。
〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。
STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください
最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル
0593-53-3611
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

城攻めだ、者共、かかれいっ！

新発売

法螺が鳴る、馬蹄が聞こえる、ディスクがしゃべる（以上、FM音源対応）

構想2年 戦国スペクタクル巨編 ここに登場!!



戦国最強軍団 信玄

■PC98シリーズ ディスク2枚組 価格7,800円

名将・武田信玄以下108名の武将登場

上杉謙信、織田信長、徳川家康、木下秀吉、北条、今川、三好、松永、本願寺、光秀、孫市など
武将要素・気迫、統率力、作戦力、忠誠度
戦国真っ只中であなたは信玄をもって京をめざす。





あなたの町の城で遊ぼう！

永禄4年当初の城・73城をMAPに再現（関東、東海、信越、近畿）
ゲーム界初登場の攻城、籠城、調略戦、野戦は鶴翼の陣など6種、ユーザ独自が組む陣列3種

合戦をとびきり面白くしたゲーム

鉄砲、弓の飛道具、奇兵隊の出現、隊の合流、兵の逃亡、天候条件
上杉、北条、今川を倒して、織田、徳川と対戦するまで、はたしてあなたは何日を
すでしょうか。

本格派シミュレーションウオーゲーム

第三帝国

歴史に深く刻まれた欧州大戦をあますことなく、再現したSMG。

■PC98 5"2HD 5"2DD ディスク2枚組
価格7,800円

■PC88SRシリーズ 5"2D ディスク2枚組
価格6,800円



好評発売中

AMANZAS
本格派シミュレーションウオーゲーム

聖女帝国アマンザス



■PC98 5"2HD ディスク2枚入
■PC98 5"2DD ディスク3枚入
■PC88 SRシリーズ 5"2D ディスク3枚入
価格7,800円

好評発売

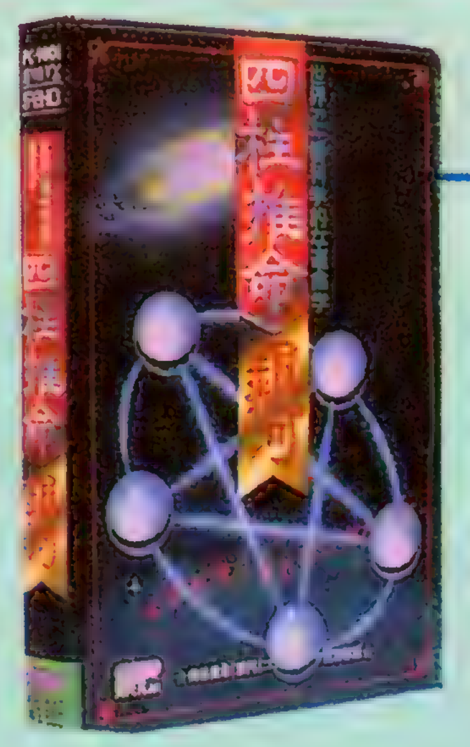


天下を賭けた宿命の対決SMG

■PC98 5"2HD 5"2DD ディスク2枚組
■PC88SRシリーズ ディスク3枚組
価格7,200円

好評発売中

好評発売中!!
PC9801 3.5"2HD
★四柱推命「銀河」
★第三帝国
★アマンザス
★項羽と劉邦



四柱推命 銀河

《ソフト内容》

1. 性格、生涯運などの表示/性格、本質
生の傾向、夫婦運、結婚運、仕事運、金
健康運、家族運を見ることができます。
2. 年運/現在から過去、未来まであらゆる
運勢を見ることができます。

■PC98 5"2HD 5"2DD
価格9,800円

好評発

SP SOFTWARE HOUSE SOFT PLAN
ソフトプラン株式会社
〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36
TEL(08669)3-8686

通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留、もしくは郵便振替（岡山6-33384）にてお申込み下さい。（送料無料）



NATSUME
日本男児のハート
ちょうだいします。
魔浄理子
まじょりこ
不思議な鏡の中に連れ去られた仲良しサワンサを救え！早くしないと、イヤラシーザーの攻撃がやってくるゾォーッ！
なんと！
平均50画面
3ワールド×6ステージの
ひろ〜〜いMAPで、
遊んで欲しいっ！
いざ出発！
画面上に現れる敵キャラは無数だ！
なかでも、中ボスは色っぽいゾっ！
ビシッビシッ攻撃して
ダメージを与えよう！
本格派アクションを
ぞんぶんに!!
中ボスのダメージシーンだ！
画面は開発中のものです。
PC-8801SR以降5D5枚
来春発売 予定価格¥8,800
© 1988ナツメ © 1988ダイナミック企画/槇村ただし

巨篇R・P・G登場

キューティーハニーが蘇(かえ)ってくる!!

原作・永井豪





如月(きさらぎ)博士の世紀の発明―空中元素固定装置―それは、人間を狂気の沙汰に落とし入れるには充分な魅力を持っていた。ダイヤモンドとて瞬時のうちに数限りなく創りだす。シスタージル率いるパンサークローが次々と美しいアンドロイド、キューティーハニーの行手をはばもうとするが、果してその裏側には!

画面は開発中のものです。



PC-8801SR以降5D6枚

来春発売 予定価格¥8,800


ネクロポリス
―5千年の時間を
今、超える―
発売中
ナツメデビュー
第一作
美しい神殿はもう歩いてみましたか。古代エジプトの壮麗な神殿は、ただ美しいだけでなく、哀しみと恐怖に包まれている。邪神セトにより、力を奪われた神や、行手をはばもうとするモンスターが、密室に潜んでいる。しかし、恐れずに扉を開かなければ、物語は始まらない。
モンスターも
コワくない！
PC8801SR以降
5″2D 3枚組 サウンドボードII 対応
©1988 NATSUME
¥7,800
三つ目がとおる
写楽保介の大冒険活劇也
ある日、突然姿を消してしまった和登さん。良き理解者を失った写楽クンは彼女の行く方を必死に追うのだが。しっかり情報を集めたら、博士にバンソウコウをはがしてもらって、いざっ!!
闘いの始まりだっ!!
待ってました！
アクション
アドベンチャー!!
MSX対応カセット
近日発売予定価格
¥7,800
画面は開発中のものです。
原作・手塚治虫 ©1988ナツメ ©1974手塚プロ
ナツメNEWS！
こんにちわ。
岩間梨絵子です！
ナツメでは、毎月新しい情報を電話でお知らせしています。
03-207-7500
に今すぐダイヤルしてね！またナツメでは、通信販売や、アンケートハガキを送ってくれた君には「もれなく全員にステキなグッズをプレゼント！」今なら魔可不思議サイコロカレンダーよっ！お楽のしみにぃ〜〜〜！
ニュース速報
超売れっこ作家ジェフェリーアーチャーの「100万$をとりかえせっ！」(PC98）は順調に開発中です。ちょっと大人のマネーゲームを、君も体験してみよう。来春発売予定。
NATSUME
ナツメ(株)
〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251
※通信販売ご希望の方は商品名を記入のうえ左記へ現金書留でお申し込み下さい。

ROAD OF DARKNESS トリトーンII

絶賛発売中!!

■広大な帝国を舞台に繰り広げられる愛と冒険。感動と興奮の物語(ARPG)。数々の出来事を体験できるかどうかは君しだいだ!!
■爆発的人気を誇る「トリトーン」のあの剣さばきがよりリアルに、よりスムースになって敵を切り裂く!!
■目的(イベント)を達成(クリアー)して、はじめて経験を満たしたことになり、それにより、キャラの能力が上がるという、新経験値システム。登場キャラクターすべてのサイズを自由に設定できるMCS(マルチキャラクターサイズ)仕様で、小さなキャラから超特大キャラまでを自由に出せるようになりました!!その他にも魅力沢山!!
■この世界の"物"には、いろんな魔法が宿っている。君は一体どれだけの、そしてどんな魔法のアイテムを見つけることができるか!?

かつてない戦いが、近づいた……







西暦1995年、地球は核の炎に包まれ人類及び生物の99%は死に絶えた。わずかに生き残った人々はこの悲劇を防ごうと一人の男を過去へと送り込んだ。西暦1988年、陸上自衛隊北部方面航空隊が新年初訓練を行っていた。未来より送り込まれた男は、現代では陸上自衛隊北部航空隊長になっていた。彼は、この日1月6日PM4:00、空をゆがめ自衛隊を　自衛隊員がたどり着いたのは、1946年、第二次世界大戦後の日本であった。このGAMEは、新型最新の装備をもった飛行部隊を使用して、歴史を変え、核戦争を防ぐのが目的です。どう戦略していくのかは、あなた次第です
▶コマンド入力にアイコンを使う。▶プレイヤーの運、状態などを初期設定することによりGAME展開に変化をもたらす
▶メッセージウィンドゥに状況に応じたメッセージが流れる。▶ユニットには、陸・海・空の種類があり、攻守の別もある
▶ユニットの売買は、都市にプレイヤーがいる時以外にも商人と連絡をとることにより可能。▶プレイヤーはGAME上ではひとつのユニットとして扱われる

■PC-8801SR以降(5"2D)　新発売　¥7,800
■PC-9801シリーズ(5"2HD、3.5"2HD)　新発売　¥7,800
■X1シリーズ(5"2D)　新発売　¥7,800
■MSX2(3.5"2DD)　新発売　¥7,800





北の国クルージュ。雪におおわれたその大地はいつも美しかった。しかし、深々と降りつもる雪の静けさの中で恐怖は始まっていた。北の地を守るといわれる神殿。その神殿におさめられていた「雪の水晶」が何者かによって奪われたというのだ。やがて神の力おとろえ悪霊デルトゴーンが深く長い眠りから覚めたのである。デルトゴーンは、その恐ろしい魔力によりクルージュの地に魔物達を放った。かつて、静かな雪の国クルージュも、今では魔物達のうごめく異郷の地となりはてつつある。若きクルージュの勇者は、悪霊デルトゴールを倒し、美しきクルージュを守るために立ちあがった
▶美しいスクロール画面に展開する広大なストーリー!▶多くの謎を解き明かすことにより次々と現れる新事実!
▶人々との会話が重要なポイントとなります!▶今までにない新しいジャンル!
■PC-8801SR以降(5"2D3枚組)　新発売　¥8,800
■PC-9801シリーズ(5"2HD、5"2DD、3.5"2HD各2枚組)　新発売　¥8,800
■X68000(5"2HD)専用バージョン　1月下旬発売予定　¥8,800

制作快調!! 新作アドベンチャーゲーム、まもなく発売!!

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。(送料サービス)
●スタッフ募集!!Z-80/6809のわかる人どしどしご連絡ください。キャラクターデザインのできる人/作曲編曲のできる人(FM音源のわかる人は大歓迎)

XAIN 株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL(0794)31-7453

資料請求券 ログイン 1・20



1920 SERIES
琥珀色の遺言
こはくいろのゆいごん
藤堂龍之介 探偵日記 西洋骨牌連続殺人事件
富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。遺された莫大な遺産をめぐって揺れる影谷家の人々。しかし、遺言として残されたのは数枚の謎めいた西洋骨牌(かるた)だけだった。私立探偵・藤堂龍之介は秘密裏の捜査を依頼され、疑惑と不信の深い霧に包まれた影谷家の住む琥珀館に乗り込んだ。が、その彼をあざ笑うかのように、ふたたび新たな殺人が起こる――。リバーヒルソフトが贈るアドベンチャー・ミステリー〈1920シリーズ〉第一弾、好評発売中。
悲劇と呼ぶには、美しすぎる。
探偵手帳
X68000
全機種
好評発売中
MSX2 MSX2+
●3.5"-2DD(3枚組)
●MSX2+対応オープニングディスク付
●FM音源対応(全14曲)
■PC-8801SR以降
●5"-2D(4枚組)
■PC-9801シリーズ
●5"-2HD(2枚組),5"-2DD(3枚組),
3.5"-2HD(2枚組)
■FM-77AVシリーズ
●3.5"-2D(4枚組)
■X1turboシリーズ
●5"-2D(4枚組)
■X68000
●5"-2HD(2枚組)
定価9,800円

X68000

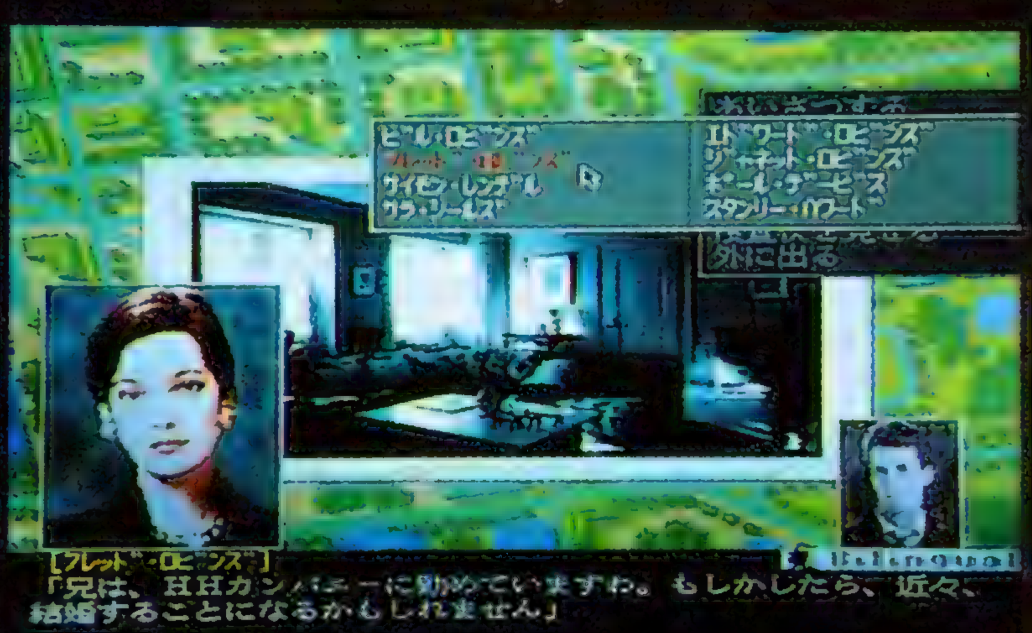
Murder Club DX

J.Bハロルド事件簿#1
マーダークラブDX

- X68000専用
- 5"-2HD(3枚組)
- マウス専用、スクロールマップ移動システム
- CD収録の6曲を含むBGM
- 英語、日本語対応2モードのバイリンガルシステム

定価 7,800円







X68000が、J.B.の歴史を変えた。

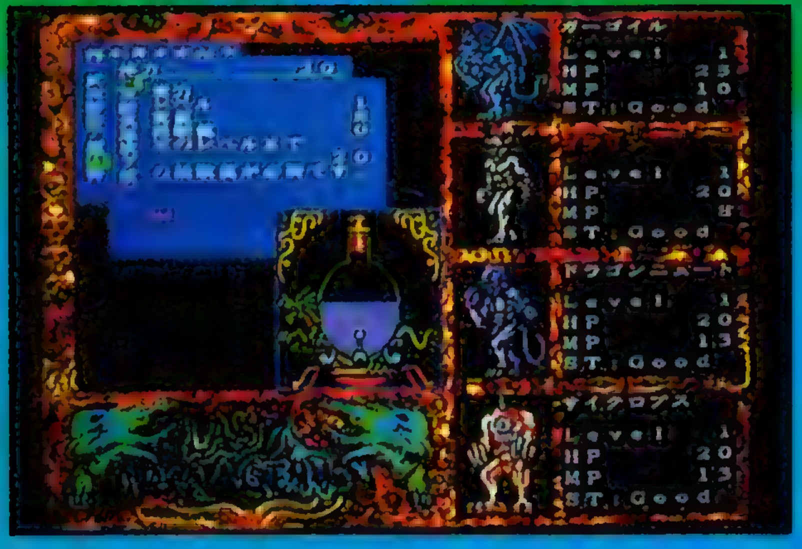
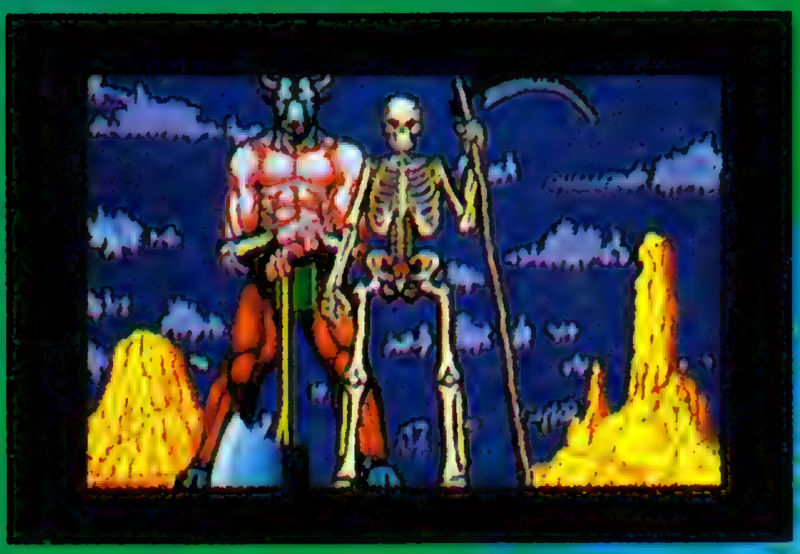
若き実業家ビル・ロビンズが、何者かの手で殺害された。謎に包まれた状況、そして疑惑に満ちた容疑者たち。真相を追う刑事J.B.ハロルドの前に浮かび上がる、二十年前の迷宮入り事件の謎とは何か。――J.B.シリーズの原点とも言うべき、あの不朽の名作"殺人倶楽部"が、いま鮮やかに生まれ変わった。映画のシーンを思わせる美しいグラフィック、動き、サウンドに彩られて、刑事J.B.ハロルドが華麗に再デビュー。X68000専用バージョン〈殺人倶楽部DX〉ついに登場!

●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください 092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

X68000版，遂に登場!!





エイリアン図鑑

好評発売中!! 1,000円〜2,000円

ユーザーの皆さんから，お問い合わせが多かった『エイリアン図鑑』，ついに登場です。ラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン150種類を，その強さ，体力，特性などを完全サポート。さらに，本編のセーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら，ぜひともほしい一本だね。エイリアン図鑑は販売開始と共に話題爆発!! でも，誰でも買えますので，ご安心を。一般ユーザーは2,000円，ユーザー会員は1,000円となっております。

※エイリアン図鑑は通信販売のみとなりますので，お名前とご住所，使用機種名を明記の上，代金（会員の方は会員No.と1,000円）を添えて，現金書留で当社までお申し込み下さい。

スタッフ募集（正社員）

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ! あなたのパワーを求めます。〉

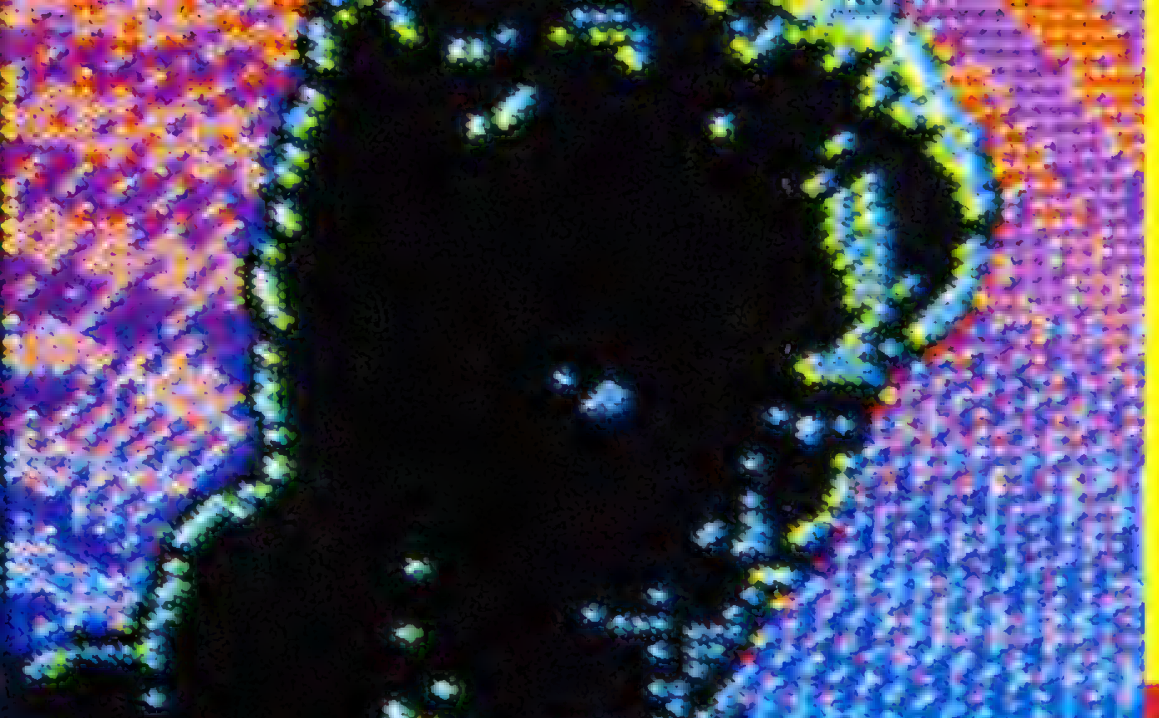
■資格：18〜28歳，学歴不問 ■職種：プログラマー，音響スタッフ，グラフィックデザイナー，イラストレーター，営業，企画，一般事務 ■待遇：当社規定により高給優遇（委細面談）

電話連絡の上，履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。

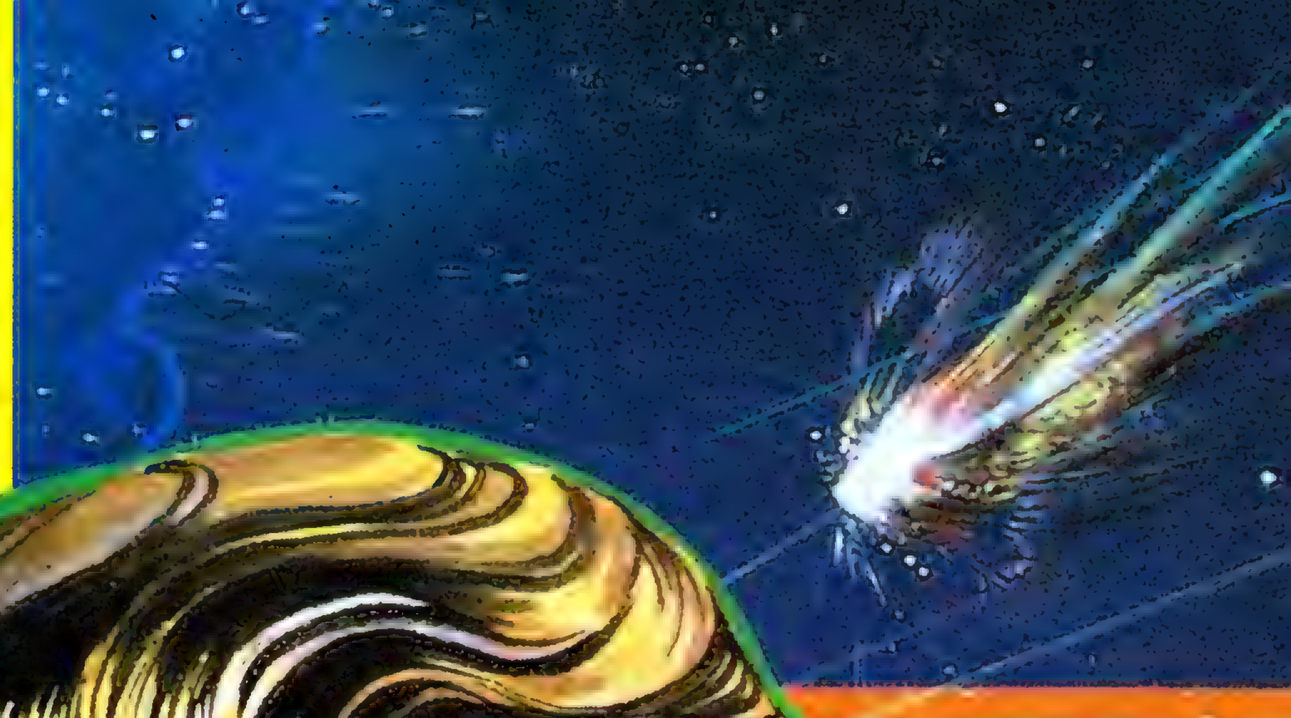
TEL. 03(264)3039 担当：人事



LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
■X68000 5" 2HD 7枚組 9,800円
近日発売!!
■PC8801SR以降シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■PC9801シリーズ 5" 2HD 3枚組 好評発売中!!
5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
3.5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
■X1シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■MSX2 3.5" 2DD 5枚組 好評発売中!!
各7,800円
再来,ハルマゲドン・ショック!
●お求めは,お近くのパソコン・ショップで,通信販売ご希望の場合は,使用機種名を明記の上,現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
MSX はアスキーの商標です。
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋 6-7 九段NIビル Tel 03-264-3039



The time is 25th century. The development of a warp device called "gravity catapult" for practical use has enabled the humankind to carry out the development of outer space in a rapid and broad way. However, a very rapid cultivation created problems in public security in those areas where the monitoring eyes of the Federal Patrol did not search. Having learned thet the secret base of a predatory group called VOID was located on Jupitar, the Class A sharpshooter sniper, Brian Light, went into the base alone by himself.






STAR CRUISER
ようこそ!SF-3Dの世界へ。
これは体験型の3Dシューティング"SFロードショー"だ
【3D処理】新しいアルゴリズムの開発により、これまでパソコンでは、
難しいとされていた処理が可能となり、
中間色を多用した複雑な3Dキャラが、スピーディに動き回ります。
【クルージング】SF-3Dの楽しさのひとつは、スペース・クルージングです。
広大な宇宙にひそむ数多くのスターシップ。30以上もの惑星、そしてアステロイドベルト。
これらの一つ一つが、未体験のスペース感覚を与えます。
【バトル】3Dゲームでの醍醐味は、何と言ってもバトル(戦闘)です。宇宙、地上ともにバトルシーンは迫力、緊張感にとみ、
あのSF映画を彷彿とさせます。遊べる3Dゲームの本質がここにあります。
【BGM】BGMは全29曲、全てオリジナルでFM音源対応です。
PC-88は、サウンド・ボードⅡにも対応しています。
【キー操作】とかく難しいと思われがちな3Dゲーム、でもこのソフトは違います。クルーザーの前進・後退
そして旋回もシンプルなキー操作で、立体座標を意識させません。もちろんジョイスティックでの操作もOKです。
【STORY】暗黒の覇者ボイドは、その勢力を遂に、わが太陽系にまで拡大してきた。
事態を重視した、ソル連邦政府はこれを一掃すべく、多額の賞金をかけハンターを募った。
A級スナイパー・ブライアン・ライト、その時彼は28才であった。……
新発売
(FM音源ボード対応)
■PC-98M/VM/VX■5"2HD¥7,800
■PC-98UV/UX■3.5"2HD¥7,800
(V2モード、VA可、サウンドボードⅡ対応)
■PC-88SR以降■5"2D(2枚組)¥7,800
(モデル10不可、FM音源ボード対応)
■X1turboシリーズ■5"2D(2枚組)¥7,800
■X68000■5"2HD(2枚組)
近日発売
Arsys
開発
発売元 :アルシス ソフトウェア
〒857 佐世保市松浦町5番13号グリーンビル3F ☎0956(22)3881
▶通販のお知らせ
お近くのショップで手に入らない方は、1使用機種名 2商品名 3住所 4お名前 5電話番号を明記し、現金書留にて弊社へお申し込みください。

みんなで楽しく 今夜もゲーム!!



スリリングかつリアルに、億万長者気分を満喫させてくれるゲーム!!

●1000Gのお金を元手に、いかに早く莫大な資産を形成しアメリカン・サクセスするか、または、他のプレイヤ(1ー4人までプレイ可能、4人未満の時は、個性豊かな10人のコンピュータ・プレイヤがあなたの相手をしてくれます。)をいかに破産させるかを競うゲームです。

お母さん!一緒に遊ぼうよ!!

●ルールは簡単。画面上の28カ所のポイントのうち、コマの止まった位置で土地の購入、通行料の徴収、商品の生産、設備投資を行って、他のプレイヤより多くの資産を形成した者が勝利者となります。

●購入可能な土地は、リゾート地、農場、鉱山、工場の四種類。

●台風、地震、火事といった災害や通行料ばら撒きのバスツアー、種々のチャンスカードなどのコンピュータ・ゲームならではのハプニング要素も豊富に設定。

●ゲームの終了方法は、「銀行の通過回数」と「破産者数」の2種類で、どちらかを選択します。

自分の好きな会話に変えられます!!

●エディット・モード選択で、土地・チャンスカード・相場・会話を自由に変更できます。

例えば…

家族でゲームをする場合には、「お父さん、お年玉期待してるね!」とか、友達同士では、「〇〇くん早く金かえせ!!」。女の子とならば「〇〇ちゃん、かわいいね!!」などと内輪ウケする言葉に変えられます。

MSX2用ミュージックエディター

"音知くん"

なんと! これは驚きイメージを指定するだけで次々と自動作曲。
これなら誰でもオリジナル曲が作れるね。

エディター機能も強力。

FM音源対応、PSG・FM音源音色作成、自動演奏、プリントアウト、マウス入力、豊富な楽譜入力コマンドなどなど。

4,800円

ソフトベンダー武尊でお買い求めください。

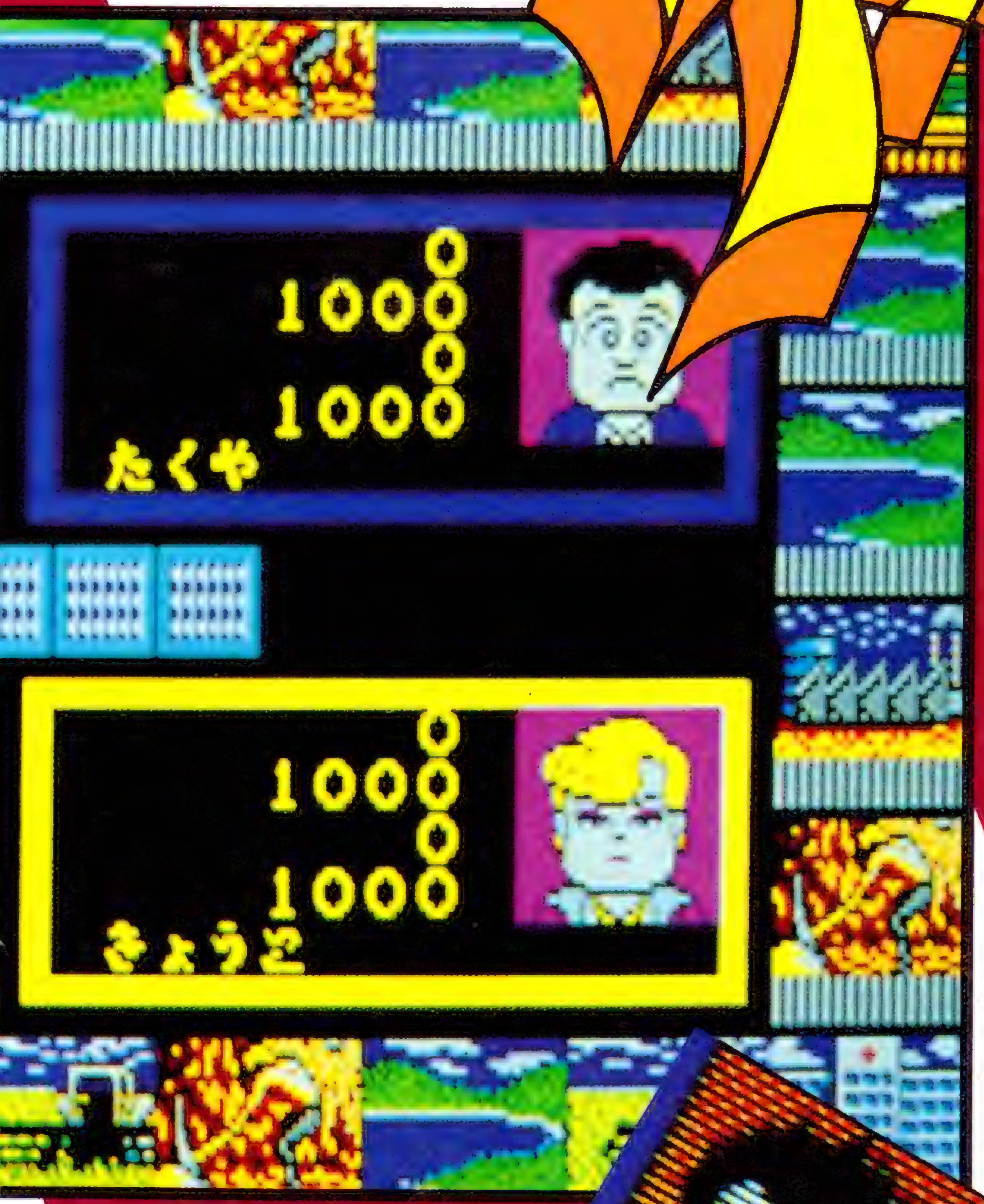
天地を喰らう

PC8801SRシリーズ、X1シリーズ ¥6,800

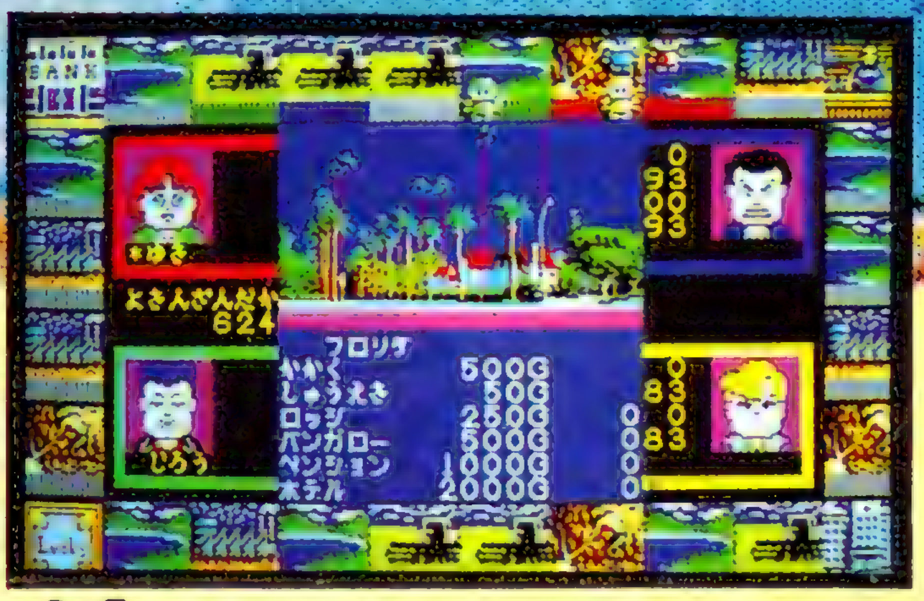
あかんべドラゴン

MSXⅡ ¥6,800

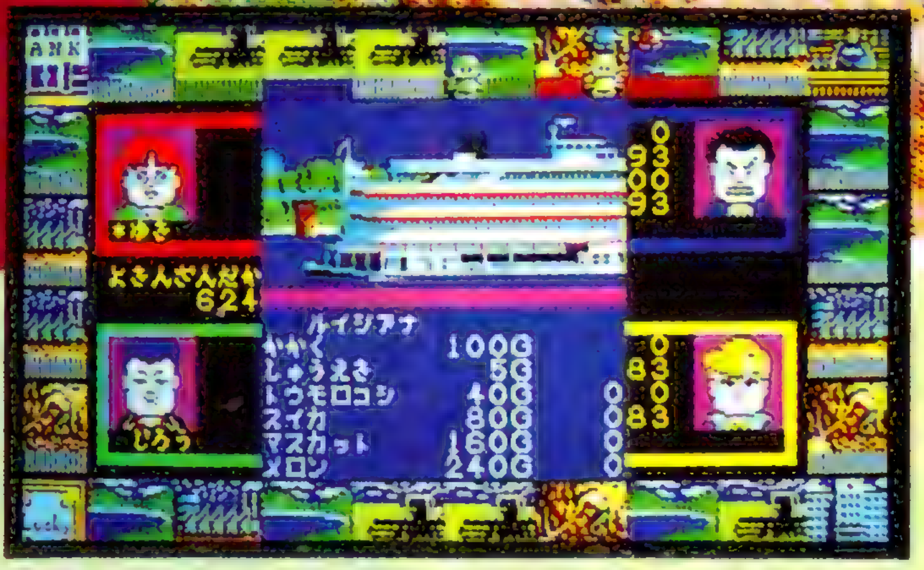








リゾート地 リゾート地は徴収できる通行料が高く、他のプレイヤの資産を大きく減らすことができる。



農　場 農場は農産物を生産することができ、農産物は銀行を通過するごとに現金収入となる。





鉱山・工場 鉱山は鉱物を工場は製品を生産することができ、どちらも銀行を通過するごとに新しい生産が行なわれる。しかし、商品取引所以外では売却ができず、また相場によって価格が大きく変動しギャンブル性が大きい。

Hope Springs Eternal



哀しみを超え、若き二人は翔く。
16年前の悲劇が繰り返されるが如くに、赤竜軍はアクラニスに進攻する。
剣を携えた人間"カイン・サージュ"と白竜族の皇子"サークン・ホワイト"。
そこにそびえる魔の山脈"ダナルーシス"。
怖れ伝えられる火炎竜と、不死鳥、そしてサイクロプスが生息の地。
戦いを重ねるルーン・ブレードに、その魔性が輝きを深める。
――――漆黒の剣。カインの意志を支配するのか。
大司祭カーリアの言葉がカインの心に響き渡る。――――"剣は命、剣は死"
ならば、剣と共に生き、剣と共に死す。
カインは意志を秘め、運命の渦中を彷徨い駆ける。
――――第二話『サイクロプスの涙』より――――

MID-GARTS
(ミッド・ガルツ)



セイクリッド・ファンタジー・シリーズ
秩序と混沌と調和の神々、その宿命と存在。
人間の存在と、個々の運命を描きながら綴る物語。
運命の糸を手繰りながら、己の在るべき姿を知る。そして、神と人間の争い。
その後に見るのは、輝ける未来でしょうか。哀しき現実でしょうか。
神聖なる幻想世界。SFSは単に神々を扱った物語ではありません。
今、永い歴史の扉が開かれたのです。

PC-98Vシリーズ版 ¥9800 12月中旬発売 5'2HD版ディスク4枚組、3.5'2HD版ディスク4枚組要RAM384K以上 FM音源対応・ジョイスティック対応・PC286対応
PC-88R/H/A/E版 sideA(5'2D 5枚組) sideB(5'2D 5枚組) ¥7800 近日発売予定
※純正内蔵ディスクドライブ以外での動作は保証しかねます。 MSX2+、X68000版も開発決定!!

With My Dear Friends…



※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

The Work Of WOLF TEAM Volume Three

STAFF

Original	M.Akishino
Scenario	S.Komatu
Music	M.Uno
Art	A.Sekine M.Satou H.Takizawa M.Tashiro
Program	H.Izumino H.Fujinishi
Produce	M.Akishino

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町2-18 グランドメゾン飯田橋209

知る人ぞ知る、妖怪漫画の最高傑作が
今、キミのディスプレイによみがえる!!

どろろ

―地獄絵巻の章―



■バトルモード搭載のアニメーションアドベンチャー。
■パソコン版オリジナルストーリー。

PC-88SR以降

■ディスク4枚組 ■ジョイスティック対応
■FM音源サウンドボードII対応

定価 ¥8,800

ついに
登場!!

クエイザーソフト株式会社 TEL (03)760-5303
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-1-20 三王ビル6F

ただ音楽が好きってだけで、作曲家だったり、プレイヤーだったりになれる。これって、しびれるほどの快感だ。



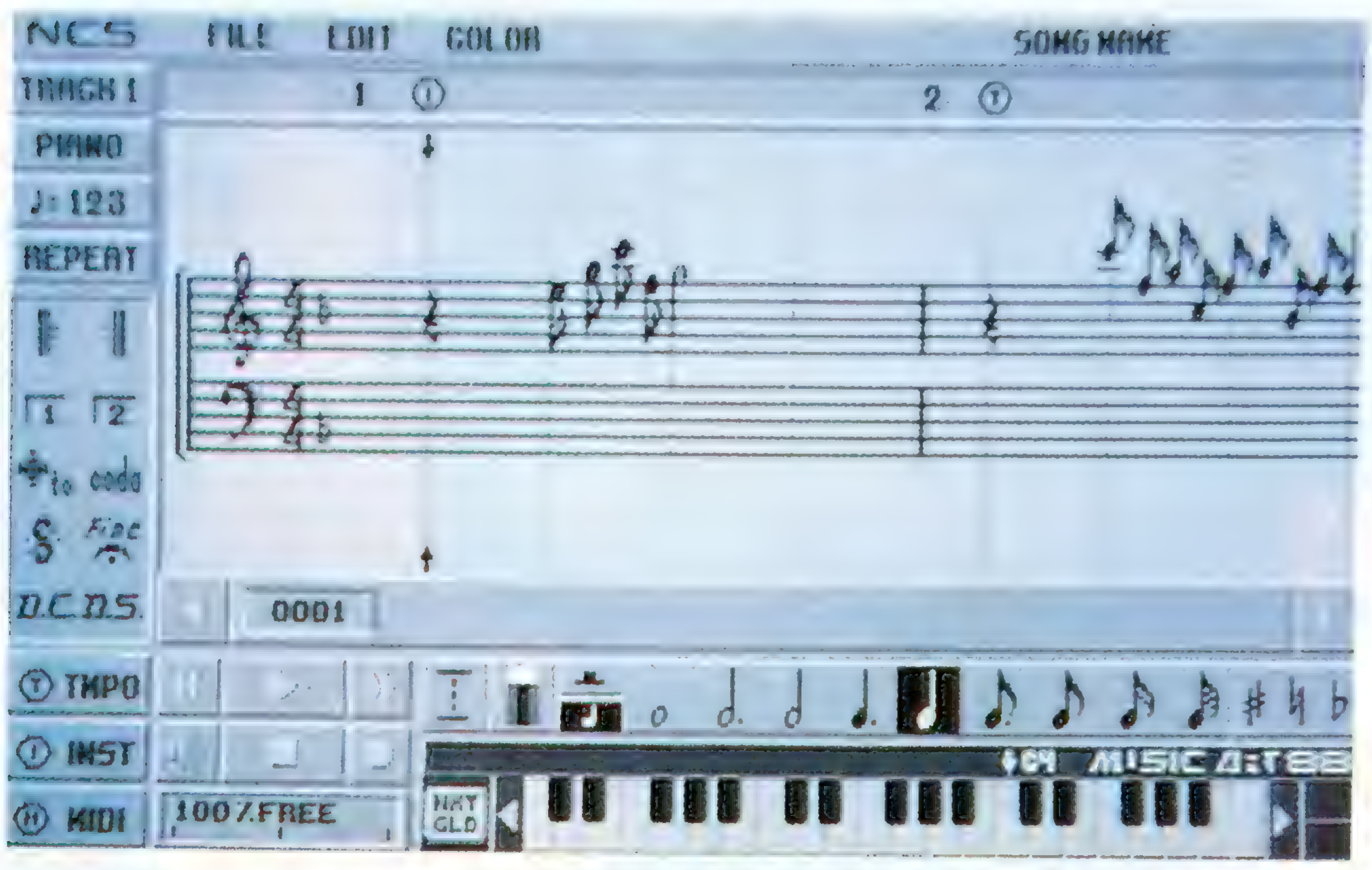
およそこの世に、音楽がキライなんて人はいないはず。だのに自分でやるとなると、どうしたって躊躇する。すこしばかりおびえてしまう。でも、コンピュータが好きならば、そんな心配は要らないことを、キミは知ってるよね。そう、ミュージックアート88だ。多彩なアイコンを使って、画面に楽譜をうちこむだけで、作曲、編曲自由自在。さらにMIDI出力のある楽器の演奏を、楽譜にすることだってできてしまう。カラオケ、楽器のパート練習、ゲーム音楽のライブラリー、10パートの楽器によるフルバンド演奏なんてことも軽い軽い。ミュージックアート88。コンピュータミュージックは、これで一気にやさしくなった。

これはほんのさわりです。やさしき多機能が、スゴイ。

➡楽器がひけなくっても多彩なアイコンで、作曲・編曲自由自在。アナタの曲をフルバンド演奏。➡入力はマウス、キーボード、MIDI楽器のいずれからでもOK！ ➡バック演奏はおまかせ。カラオケ、楽器のパート練習にも最適。➡約60種の音色を装備。➡リズム楽器１種、サンプリング１種を含めて10トラックの同時演奏ができる。〔サウンドボードII使用時〕➡キーもテンポも好みに応じて可変可能。➡スコアの入力だけで、ミュージックライブラリーができる。――――〈適応機種／PC-8801SR以降〉￥14,800

MUSIC ART88

ミュージックアート88



YOUNG メサイヤ MASYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時


勇気なんか、意味がない。

（誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない）

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第7惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も、世界大戦敗戦国"ポネス帝国"の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争が、いつ果てるともなく続く……。この戦いに終止符をうち、歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか！

●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる"トータルキャンペーン"システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感！●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

対応機種 ●PC-9801〈Ram256K以上の機種〉'89年3月発売予定 ￥8,200

●PC-8801mkⅡSR以降〈V2モード使用可能機種〉12月発売予定 ￥7,800



It's New

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

話題の新発売!!

young メサイヤ MASAYA

NCS 日本コンピュータシステム株式会社

〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL 03-486-6311（代表

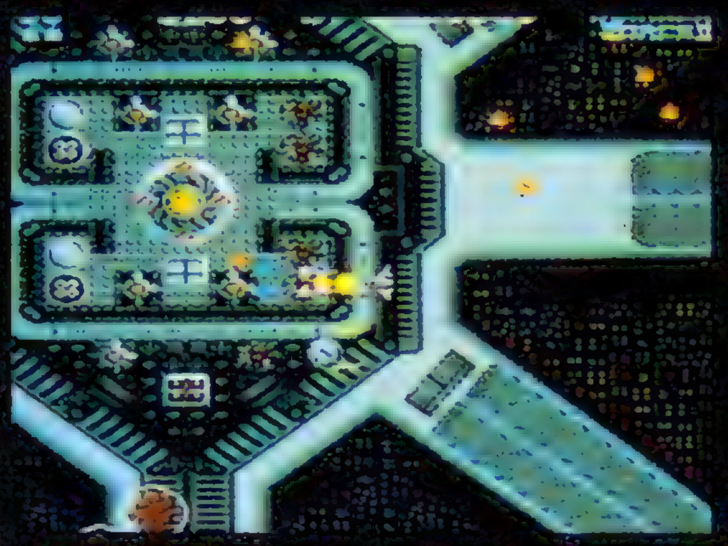
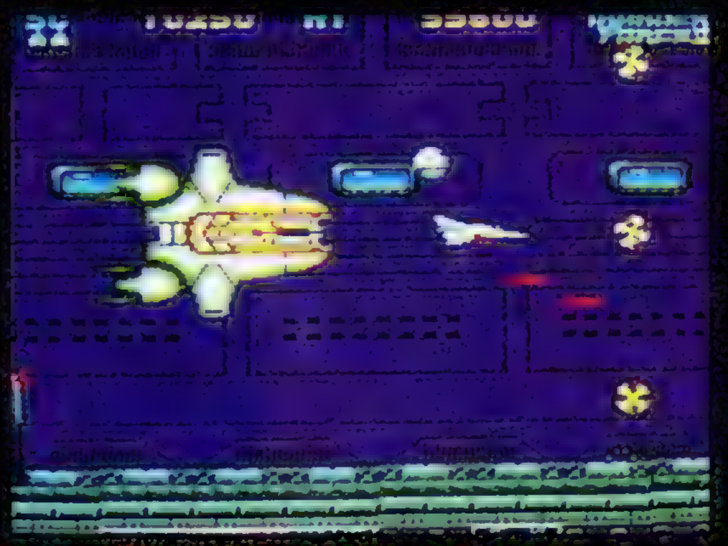
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部（直通）03-486-6588 （受付時間）9時～18時

サンダーフォースII
THUNDER FORCE II





3重高速スムーススクロールのど迫力！


X68000 ONLY　5"2HD2枚組 9800円

8方向＋3重画面＋超高速スムーススクロールの華麗な画面、臨場感あふれるハイクオリティPCM音源採用のサウンド、BGMをバックに、息もつかせぬ壮絶な戦闘が始まる。

8方向の他、単方向、高速単方向、スムース加速減速、等スクロールも多種多彩。
敵キャラクターのリアルなアニメーションや独特な攻撃、自機の多彩なパワーアップアイテムなどが融合し、絶妙なバランスでX68000のハードを徹底的に駆使した前代未聞の超ド級シューティング誕生！



オリジナル12cm(フルサイズ)CDプレゼント

■オリジナルCD申し込み方法
新九玉伝またはサンダーフォースIIの表紙の一部（右図参照）を切り取りその裏面に大きく住所・氏名・電話番号を記入し、240円切手3枚を同封してお送り下さい。切手の代わりに定額小為替の場合は700円で結構です。
送り先：〒857 佐世保市福石町4-14 ㈱テクノソフト CDプレゼント係
締切り：1989年1月31日消印有効　発送：1989年3月中旬

新九玉伝の表紙切取部分　サンダーフォースIIの表紙切取部分

■貴方の曲も上記CDに入れませんか
上記ソフトに使用されている曲をアレンジ、又はそのゲームのイメージに合う曲を作成された方の中から、優秀作品を上記CDに収録します。CDプレゼントと同じ方法でご応募頂きますが、作成された曲もディスク又はDATに入れ同時にお送り下さい。優秀作には当社から連絡致します。

■収録予定内容
新九玉伝・サンダーフォースII・FEEDBACK・HERZOG・D'コムサイト・九玉伝・ばってんタヌキの大冒険・未発売作品・etc.
アレンジバージョンや生演奏もCDの容量が許す限り目一杯収録予定！

新九玉伝またはサンダーフォースIIを購入の方全員にもれなくオリジナルCD（非売品）を郵送プレゼント

World of Technology
Tecno Soft













九玉がちんねん、そんねんの手により封印され数百年。人々は平和な日々を送っていた。ところが、この九玉に隠された力が秘められていることを知った何者かが封印を破ったのである。そこで、一人の若者が封印を戻すべく旅立つのであった。

■前作より充実したストーリー及びパラメーター。
■前作のスクロールをより高速にし8方向スクロール。その上、背景のアニメーション処理。
■主人公の経験、成長に応じた会話内容、ゲーム展開をビジュアルシーンでよりわかりやすく表現。そしてアニメーション処理。
■シーンにより、斜め上・真横からみた2種のゲーム画面を採用。

●PC-88SR以上（VA可・サウンドボードII対応）	5″2D	3枚組
●PC-98F/VM/VX（FM音源ボード対応）	5″2DD	2枚組
●PC-98M/VM/VX（FM音源ボード対応）	5″2HD	1枚
●PC-98U/UV/UX（FM音源ボード対応）	3.5″2DD	2枚組
●PC-98UV/UX（FM音源ボード対応）	3.5″2HD	1枚
●X1turbo（FM音源対応）	5″2D	3枚組
	定価	各¥8,800
●MSX2（VRAM 128K）	3.5″2DD	2枚組
	定価	¥7,800

デモ版プレゼント　'89年1月末迄

新九玉伝（88SR用）又はサンダーフォースII（X68K用）のデモ版をご希望の方は1枚につき170円切手4枚を同封しソフト名ご記入の上、当社「テモプロ」係へお送り下さい

株式会社テクノソフト 〒857 佐世保市福石町4-14　Phone 0956-33-5555

●お近くの有名ショップでお求めください ショップにない時は、当社宛現金書留にて品名、機種名、住所、氏名、記入の上お送り下さい 送料はサービス致します

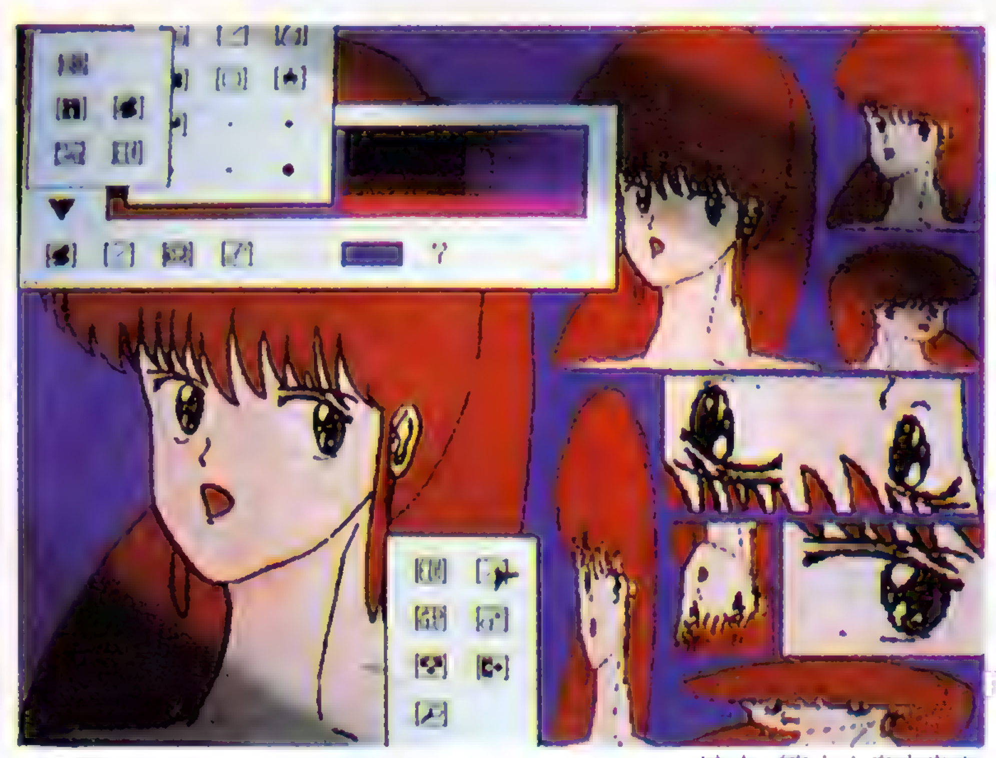

dB-SOFT
今夜も朝まで
POWER FUL
まあじゃん2
「そっくり」顔面登録コンテスト
53万通りの組み合わせができる、パワフル麻雀2の"顔面登録"モデルは、誰でもOK"誰か"とそっくりな顔ができたら、すぐに応募しよう
応募方法　封筒に、"パワフルまぁじゃん2"のマニュアルの最後についている"あざらしくんマーク"・モデルの顔がはっきりわかるもの(写真、切り抜きなど)・顔面登録の6つの番号を書いた紙を入れて、デービーソフトまで 住所・氏名・年令・お持ちのパソコンの機種名を忘れずに。
賞　品　優秀作品賞…10名様「あざらしくんトレーナー」
作品賞…100名様「あざらしくんテレフォンカード」
参加賞…500名様「あざらしくんステッカー」
しめきりは、89/1月31日(当日消印有効)
当る!! まあじゃん2 オリジナルグッズ
Merry Xmas
北
三萬
新発売!!
PC-8801SR以降/XIターボシリーズ(5"2D・4枚組)
PC-98シリーズ(5"2HD/3.5"2HD・各3枚組)
MSX2(3.5"2DD・4枚組)
1月1日発売　X68000(5"2HD・4枚組)各7,800円
クリスマスにも、遊んでね!
12月24日・25日は、タイトル画面もクリスマスバージョン。
あざらしくんも、サンタ姿で登場します。
★日付入力は、正確にね。
■通信販売のご案内(送料無料サービス)
ご注文は■現金書留:デービーソフト通信販売係(住所/〒060札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル)まで■銀行振込:「たくぎん札幌駅前支店普通053-053」●商品名●対応機種名●個数●お客様の住所●氏名●電話番号を書いたメモを同封(銀行振込の場合は、ハガキに記入)のうえ、あらかじめご連絡ください。
開発 発売元 デービーソフト株式会社
〒060札幌市中央区北1条西7丁目住友海上札幌ビル　☎(011)251-7462 FAX.(011)241-6257

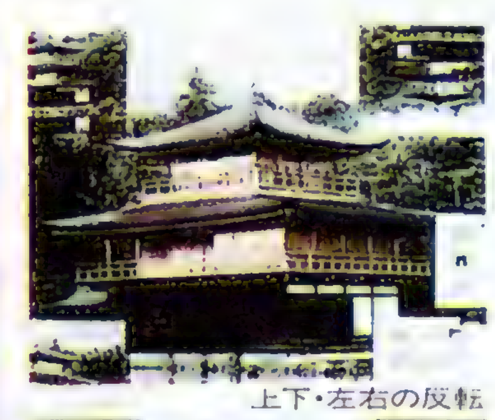


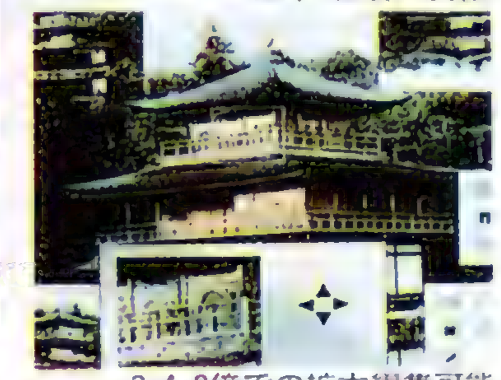
SUPER ARTIST 256

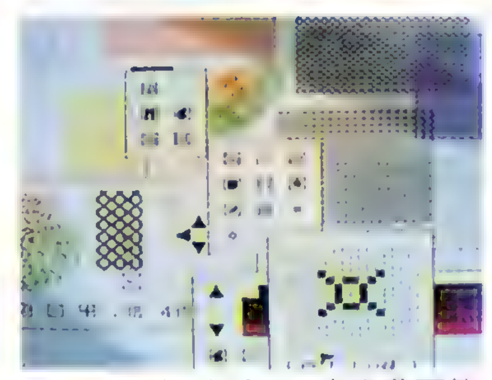
超リアルグラフィックツール登場！

●3枚組 ¥28,000
●対応機種 ×−68000


拡大・縮少も自由自在


上下・左右の反転


2・4・8倍での拡大編集可能


16×16ドットでペン先定義可能


256色でもこれだけの表現力があります


連続して直線を引く

●主な機能とその概要について

当ソフトは×68000の256色モードを使用してディスプレイ上に描画を行うグラフィックツールです。コマンドは512×512をフルスクリーンで使うために、マルチウインドウを使用しております。各コマンドを実行する際には、マウスポインタでアイコンをクリックするだけでよく、操作は非常に簡単です。尚、各コマンドを実行中にはマウスポインタが機能に合わせて変化し、視覚の上からも動作の確認を行え、入力ミスの防止を促します。

●機能1：16×16ドットのユーザー定義ペン先

描画を行うペン先として、極細のロッドリングペンに加え、ユーザーが自由に定義して再設定が可能な16×16ドットの5種のペン先を装備しています。定義したペン先は、ファイルへのセーブが出来、いつでも呼出しが可能です。

●機能2：画面の編集機能

画面の編集には、コピー機能、上下・左右反転機能、拡大・縮少機能等が装備されています。拡大・縮少機能にはx・y方向への不等倍拡大・縮少が行え、思い通りの変形を行う事が可能です。更に、細かい部分を1ドット単位でエディットする事を考え、拡大編集を装備しました。ウインドウ上で、2、4、8倍に拡大された部分をドット単位で編集する事が可能です。

●機能3：データのセーブ・ロード

画面データのセーブには、画面上の任意の大きさ、任意の部分を指定でき、更に、セーブ方法も2種類用意しました。圧縮形式でのセーブは、SUPER ARTIST 256だけの使用を考えて、できるだけファイルの長さを縮めてセーブを行うものです。この方式を使えば、1枚のディスクに何枚もの画像ファイルをおさめる事ができます。非圧縮形式でのセーブは、BASIC、C等、ユーザーがアプリケーションソフトで画像をあつかう事を考慮に込れ、BASICのPUT/GET形式でセーブを行います。但し、そのファイルをそのまま使う事は出来ませんが、付属のユーティリティーディスクでの作業によって、BASIC等で扱えるファイルとなります。その他、ユーザー定義のペン先データやパレットカラーデータもセーブ・カードが可能です。尚、ファイルの呼び出しに際しても、各ファイルの拡張子によって個々のファイルを判別しますので、指定のファイルグループ以外のファイルをまちがえてカードする事はありません。

●機能4：パレットカラーの変換

描画を行うにあたり、256色の色は、65536色中から選ぶ事ができます。指定のパレットナンバーに、好みの色を割りあてて使う事が出来ます。色を作るのには、R、G、B、Iを使って指定します。この機能を使う事により、更に美しい画面を作る事が可能となります。

●機能5：その他

その他の機能として、ペン先キャラクタを使った折線、ボックスフィル等を備えており、多彩な表現（スクリーントーン効果等）が出来ます。更に、イメージスキャナ（SHARP CZ-8NS1等）からの取り込み画像も利用できます。

Seed Software
〒110 東京都台東区根岸1-6-12
トーカンマンション鶯谷502

●ソフト㊜㊝：これからソフトを作ろうとしている方、製品化しようとしようとしている方、御相談下さい。

●通信販売の御案内：商品名、機種名、住所、氏名を明記の上現金書留でお申し込み下さい。

即日発送・送料無料

発売元：D ドット企画
〒110 東京都台東区台東4-6-5 御徒町グリーンプラザ903
TEL.03-835-4959 FAX.03-835-4644

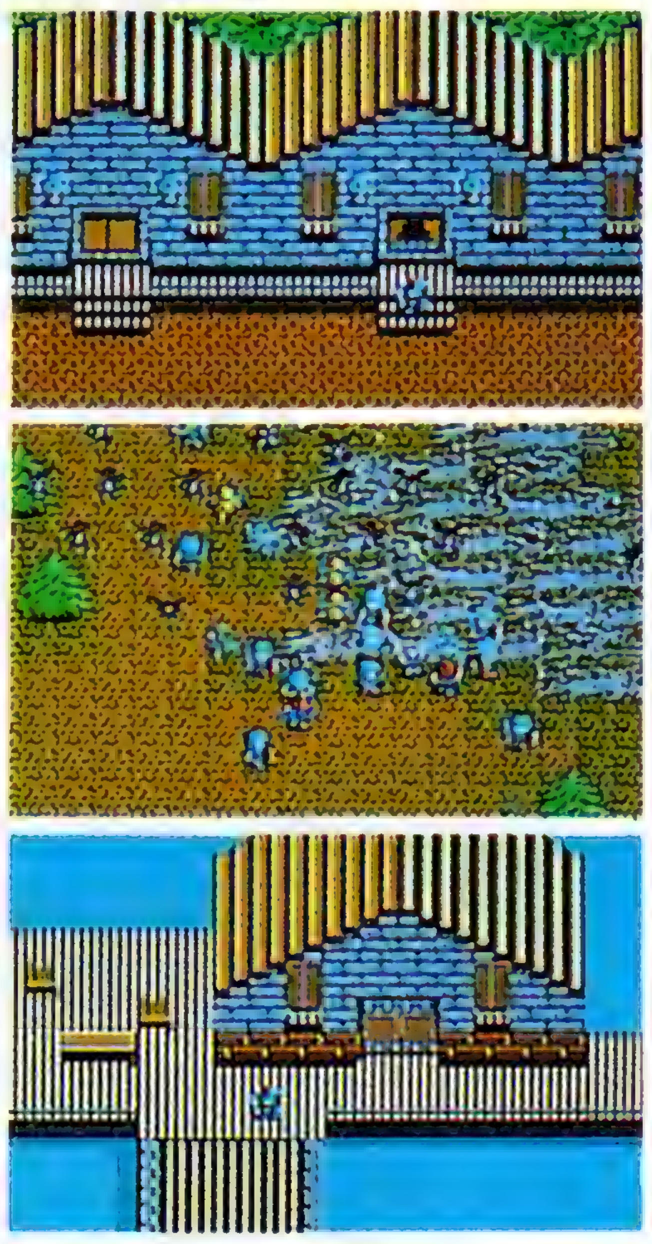
北の国ログリスを制覇する者は誰か。



イラストレーション 天野喜孝

北の国ログリスを制覇する者は誰か。人間、ドワーフ、エルフ、リザードマン、バードマン、数々の部族を巻き込み、今、カーディックと、オルニックの戦いが、始まった。
A.R.P.G.や、シュミレーションのイメージを変えた、あの“シルバー・ゴースト”が、16ビット用に大きくスケールアップ。沢山のチビキャラが、広大なエリアにくり広げる追兵戦！

革新の多人数自動コントロールシステムによるアクティブ・シュミレーション
1マップに最大80人の大迫力戦闘シーン
スクロールエリアは100以上！



ファースト・クィーン
First Queen
オルニック戦記

PC-98M以降用　5' 2HD　8,800円

12月中旬発売予定

Silver Ghost

●“シルバー・ゴースト”PC-88SR好評発売中5' 2D　7,800円
●X1ターボシリーズ新発売！
おまたせしました。タケル専用6,000円です。

KSK 呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197
星野第二ビル302号 ☎0486(46)0660



光の海へ…
ファンタジー・ロマン
大水龍様の復活から18年…
一万年の海の伝説が
今、解き明かされようと
していた…
しゃんばらRPGシリーズ
水龍士・II
すいりゅうし
海神の光琴
わたつみ ひかりごと
PC8801/mk2/R/H/A(VA除く)
mk2のみサウンドボードに対応しておりません。
5″2D 4枚組 ¥7,800
1989年お正月発売!
企画・開発・発売 ソフト屋 しゃんばら 〒662 兵庫県西宮市丸橋町8-28 西宮丸橋郵便局留 TEL.0798(51)1365 PM1:00〜PM9:00 現金書留にて通販も受付けます。

ARTDINK

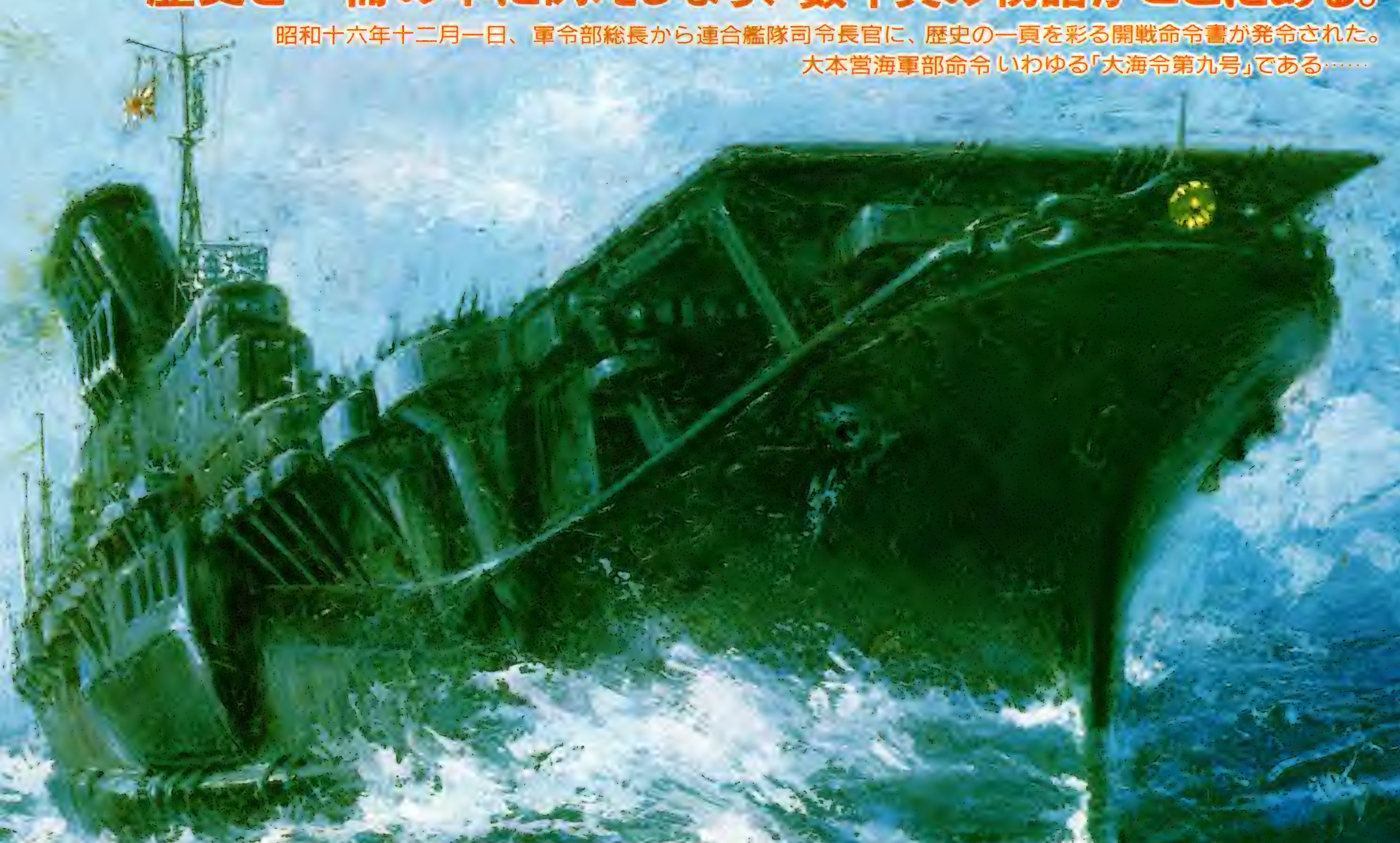
新発売

大海令

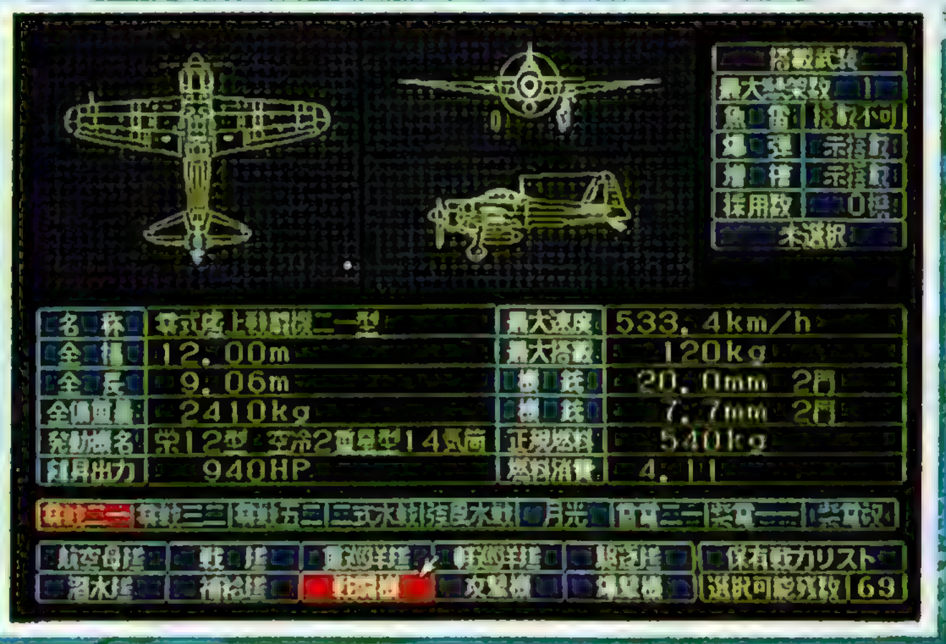
大日本帝国海軍の軌跡

歴史を一冊の本に例えるなら、数千頁の物語がここにある。

昭和十六年十二月一日、軍令部総長から連合艦隊司令長官に、歴史の一頁を彩る開戦命令書が発令された。
大本営海軍部命令 いわゆる「大海令第九号」である……











常に変化するリアルタイムアクションは
すべての表現をより現実に近づけた。
ウォーシミュレーションゲーム「大海令」。
進攻編、本土防衛編の2編で構成され、
太平洋戦争の火ぶたとなった真珠湾攻撃から幕はあがる。
もし米空母を沈めていたら、
もし450万バレルの重油タンクを破壊できていたら……
史実を逆転させる数々の要因があげられる。
このゲームではあなたが歴史を塗り変えるのだ。

PC-9800シリーズ

(VM VX UV UX CV RA RX)

●要2ドライブ ●要バスマウス ●640KB
●5 2HD 3.5 2HD ●4枚組 ●FM音源対応

価格 12,800円

X68000来春発売予定

株式会社 アートディンク 〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

通信販売(送料無料) 住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記して、左記まで現金書留でお申し込み下さい

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!



- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- 超楽しいキャラクター達
- おかしの面、おもちゃの面などなど 不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

MSX2 ♪ VRAM128K

- 3.5″2DD(ディスク版)
  MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM(ROMカセット版近日発売)

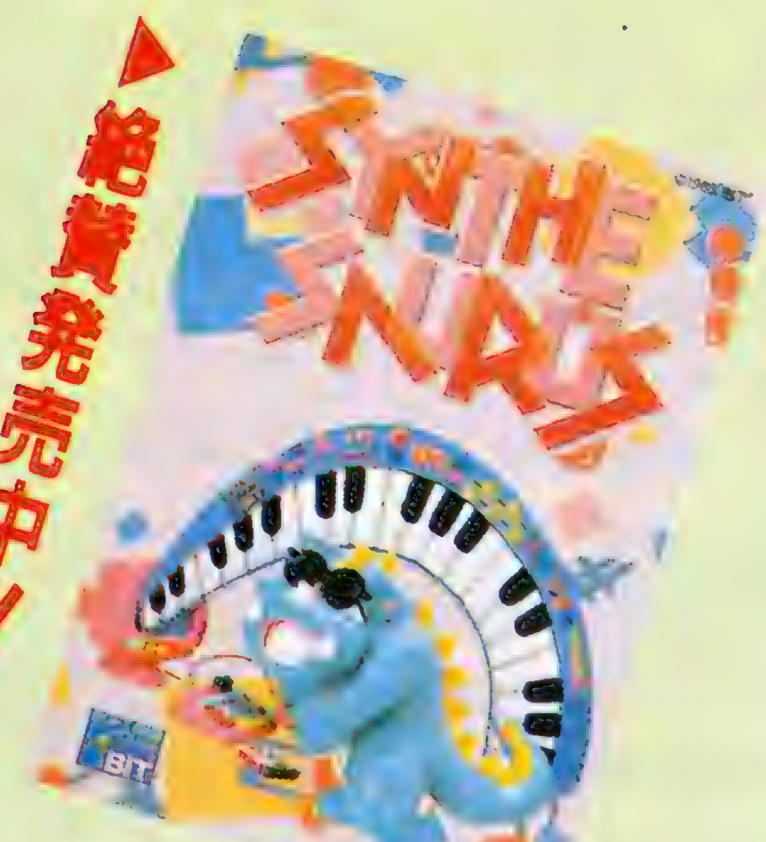
定価¥5,800

シンセサウルス

〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉
- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
- 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
- 楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉
バージョンUP御希望の方はビッツー販売(株)まで御連絡ください。

▶絶賛発売中!!



FM音源用サウンドツール

MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上
定価¥6,800

ファミクル・パロディック

▶絶賛発売中!!



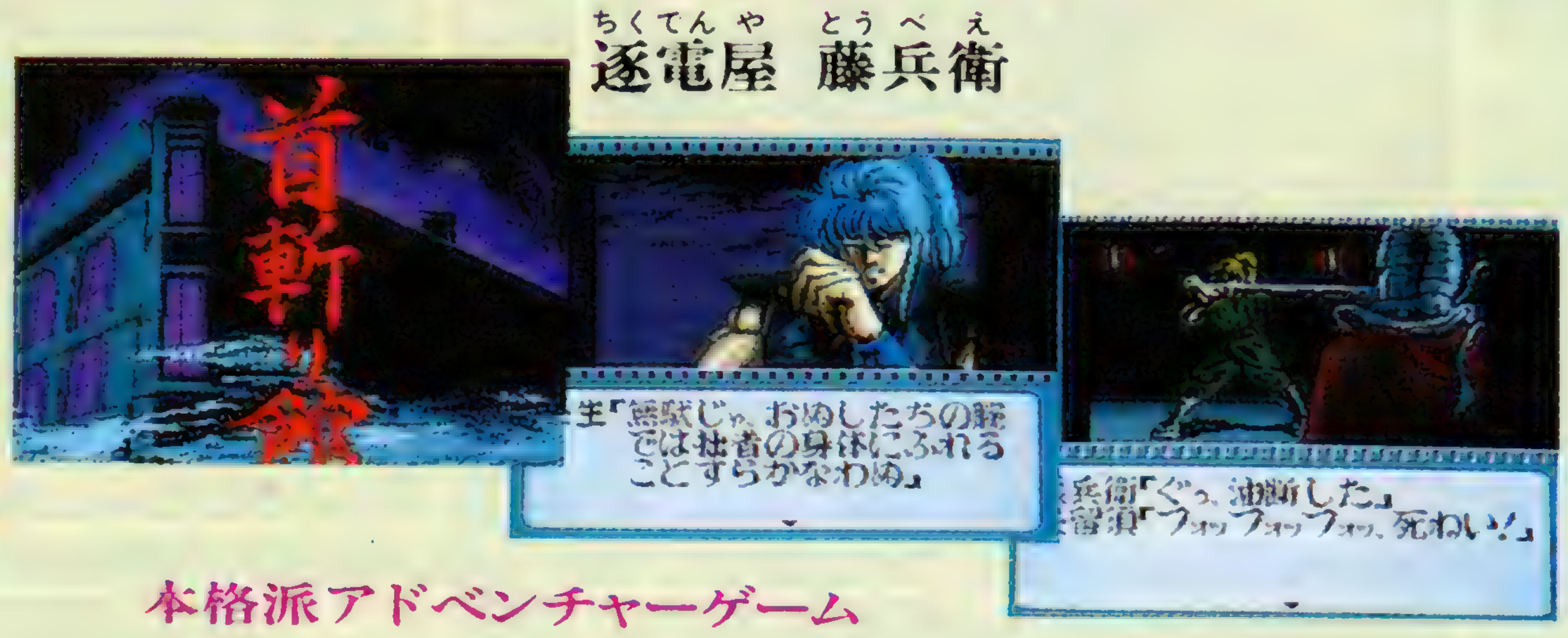
ニューシューティングのスタンダード

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

秘録 首斬り館

逐電屋 藤兵衛

▶近日発売!!



本格派アドベンチャーゲーム

MSX2 3.5″2DD
PC-88SR・PC-98版開発中

制作／発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売(株)」まで、お送りください。(送料は無料です。)

(株)BIT²スタッフ募集
- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
- キャラクターデザイン ●プログラマー

詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで


ドラゴン
DRAGON
★画面上の麻雀パイをルールに沿って取り去っていく思考型ゲームです。
★ゲーム中は常にFM音源のBGMが流れ、快適に操作できます。(BGMはゲーム中にセレクト可能)
★キーボード、2種のマウスに対応。(PC-8801SRシリーズ)
★クリアすると劇的なエンディング画面が見られます。
整然と並べられた麻雀牌。これをルールに従って全てひっくり返してやれば良いのだが…。人生そんなに甘くない!?完成すればアニメーション画面が！
発売中
PC-8801SRシリーズ、
MZ-2500
他機種移植進行中
定価6,800円
可能性は無限に広がる…。豊富なコマンド群とファイル管理によって、貴方の五感を刺激する。これはLOGで用意したスペシャル・ファイルだ。手強いぞ。
コンピュータシステム・ソフトウェア企画制作
株式会社 ログ
〒110 東京都台東区2-4-3 マツモトビル4F ☎03-837-2595


アルビオン
Chaos
白亜の騎士伝説
Albion
黒いあいつはどこだ!!
すでに伝説の剣「アンサラー」さえもあいつの手に渡ってしまったのか？「最期の戦い」で傷ついた世界を甦らせるには「人類復活プログラム」(アヴァロン)の忠実な実行しかないという。もうすぐ次のステップが始まる。残された時間はわずか。　やはりあいつ＝"黒いドミノ"と戦うしかない…
美しく繊細な3Dグラフィック／達成感を味わうための7つのシナリオ／楽しいペットを連れての旅／流麗で豪華なサウンド／そして強敵との戦いこそが白亜の騎士(アルビオン)を真の勇者へと成長させる…
近日発売予定
9,800yen
PC-9801シリーズ
PC-9801(VM以降)
FM音源対応
5 2HD・3.5 2HD
2枚組
株式会社カオス
〒531 大阪市大淀区豊崎3丁目10-2
アイアンドエフ梅田403
TEL. 06-927-1060(シティソフト株内)


ルパン三世
バビロンの黄金伝説
N・YからバビロンへそしてN・Yへと
バビロンの遺産を求めてくりひろげる
ハードボイルドなルパンのアドベンチャーゲーム
今回俺は、古代バビロニア文明の時代に作られた
謎のお宝を探しにN·Yへやってきた。
手がかりとなるのは1枚の粘土板と昔の仲間で
情報屋のヘンリー。
ところが他にもN·Yマフィアのボス、マルチアーノが俺と
同じもんを狙ってやがるし、その裏には不二子ちゃんが
一枚かんでやがった。
そんな時、俺をガキのころから知っているという
ロゼッタっていうバーサマがミョーな話を持ちかけてきた。
おっといけね、まーたとっつあんがやってきやがった……
For PC8801mKⅡR/H 予定
3月発売予定!
©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV ©1988 TOHO CO.,LTD.
お問い合せは ●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝㈱事業部パソコンゲームソフト係 TEL.03(591)4557
資料請求券
LOG-12


かつてない迫力で展開する超高速シューティングゲーム
アンドロメダ銀河G型太陽を主星とする「スヌクラ
系」第五惑星「ティピタリ」は、平和政権のもとに
ましい発展を続けていた。ある日、自衛軍幕僚長
ン・ベルネリのクーデターにより星系全域まで
される。政権交代後、高い税金に加えて徴兵
行され、平和に浸っていた人々は不安のるつぼ
つき落とされた。しかし軍事政権に立ち向かお
する勇者達は再び平和を取り戻そうと密かに活
開始した。そして、とある事件をきっかけに彼等の
動は一気に表面化する……
画面は開発中のもの
平和奪還は君の手腕にかかっている。
THE LEGEND OF RESISTANCE
リボルティーII
REVOLTY II
X1/X1turboシリーズ
5インチ2D 4枚組 ¥7,800
●要漢ROM ●要GRAM ●要2ドライブ ●ジョイスティック専用
発売中!!
●全X1シリーズで動作します。Turboシリーズや
源ボード搭載のX1ではCTCを使用した、より迫
あるプレイが楽しめます。
●驚異的な高速2ドットスクロールを実現!
●FM音源8音+PSG3音+1ノイズをフルに活用
BGMと効果音。オリジナルBGMは全35曲以上
●斬新なパワーアップ方式を採用。オプションパワー
ップのその数は10種類以上!
●アニメーションを駆使して展開する壮大なストーリー
風雅システム
〒939 富山市悪王寺67
TEL.0764-29-6791
(月〜金13:00〜17:00)
通信販売
通販ご希望の方は、機種名、住所、氏名、電話番号、個数を明記の上、現金書留もしくは郵便
(口座No.金沢6-21893)にて「風雅システム」までお申し込み下さい。即日発送致します。(送料
通販特典:幻の名作「REVOLTY I」を先着100名様にプレゼント。

GREAT



第1回
グレイト
プログラムコンテスト
最優秀賞

ロリッコ・パロディック・アドベンチャー

世紀末種蒔伝説

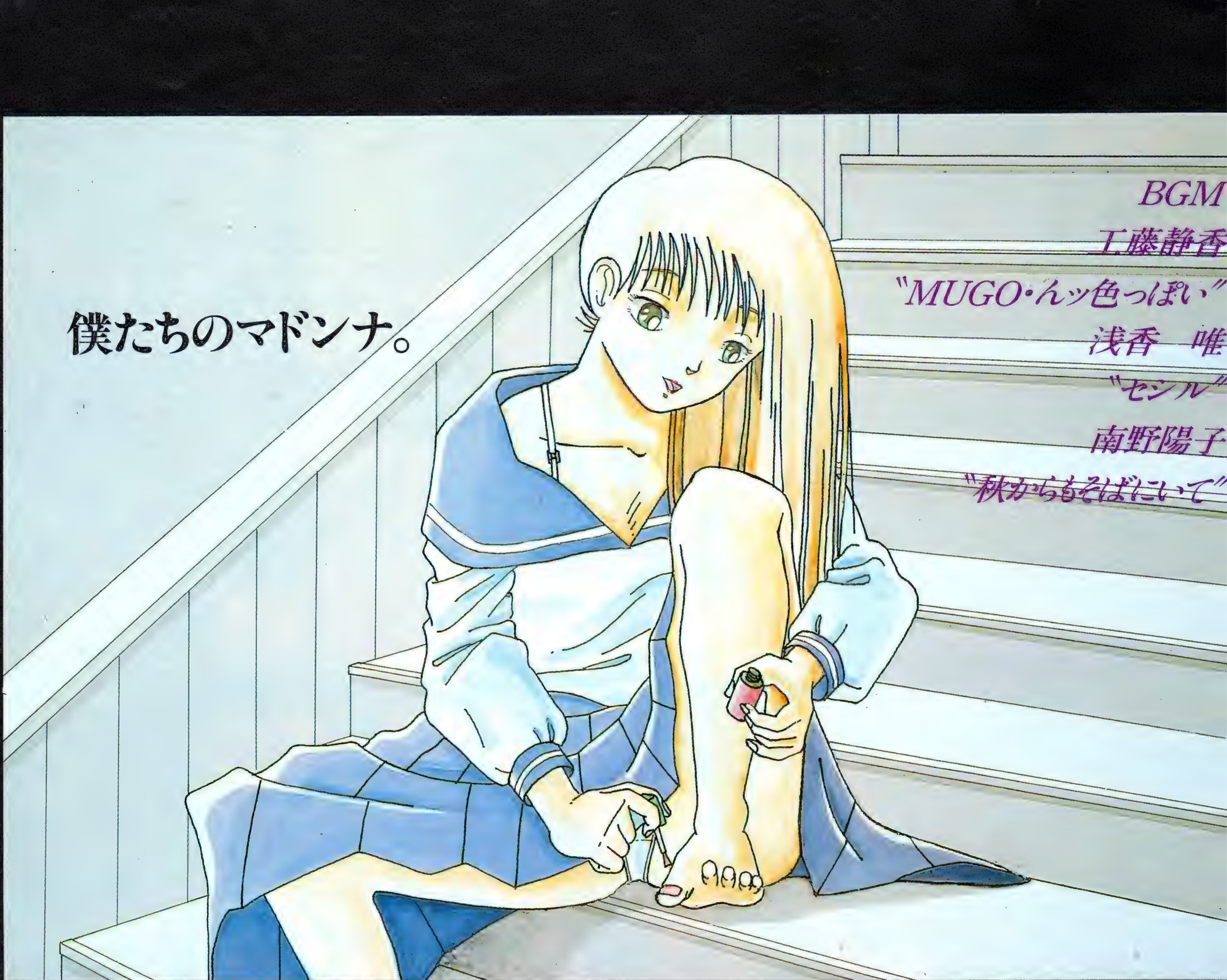
少女遊戯

愛のために死ね！

90年代…それは、バイオレンスとセックスの時代だった。
70年代後半からのハイテクノロジィ・コンピュータ社会は男性の性的能力を徐々に奪っていき、
90年代の初頭には60%以上の男性が生殖能力を失っていた。
パートナーを捜すのが難しくなった女性による男性強姦事件が起こり始め、
それは性交可能な男性をも不能に陥れ、事態に拍車をかけた。
欲求不満による女性の狂暴化は集団ヒステリー現象を呼び、核戦争に等しいダメージを人類に与えていた。
西暦2000年を数えることなく、人類は滅亡しようとしていた。
この物語は、そんな世紀末に生殖能力を持って生まれた男の苛酷な闘いを描いたものである。

PC-88、SR以降、VA対応　PC-98/2DD、F、F_1、Vシリーズ、PC-98/U、UV、UX、CV、3.5″2DD X1/5D、MSXⅡ/3.5″ **各7,800円**

通信販売可（送料無料）現金書留でお申し込みください。
GREAT グレイト株式会社 〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル☎(06)561-2211



美しき獲物たち PART V

PC-88、SR以降、VA対応、3枚組
PC-98/2DD、F・F1、Vシリーズ、2枚組
PC-98 U UV UX CV 3.5'2DD
X1/5D、3枚組 MSXⅡ/3.5

各4,000円

グレート・ラインナップ。

美しき獲物たち



X1/D、X1/T、PC-98、PC-88、FM77/3.5、FM5D、FM/1 各4,000円

美しき獲物たち PARTⅡ



PC-98、PC-88、FM7/77、X1/D、FM5D 各4,000円

美しき獲物たち PARTⅢ



PC-8801シリーズ(SR以降)、PC-9801シリーズ(サウンドボードが必要です。)、FM-77(3.5inch)、X1(5inch)、AV以上 各4,000円

美しき獲物たち PARTⅣ



PC-88/5D(SR以降)、PC-98/2DD、X1/5D、MSXⅡ/3.5、FM77AV/3.5 各4,000円

GREAT

通信販売可(送料無料)現金書留でお申し込みください。

グレイト株式会社 〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26池永ビル☎(06)561-2211



新発売!!
TWILIGHT ZONE II
なぎさの館
トワイライトゾーンII
★館の中を歩き回って消えた陽子を見つけ出せ!!
★館の中は高速スクロールによる3D迷路
★全編に流れる効果バツグンのB.G.M
★テンキー入力による簡単操作
★何処でも行なえる簡単セーブ
★敵は全て女性でイカせる事で敵は倒せる!
★戦闘は体位表示によるアニメーション処理。
★レベルを上げる事で覚えていく様々な体位。
PC-88、SR以降、VA対応、3枚組
PC-98/2DD、F・F1、Vシリーズ、2枚組
PC-98 U UV UX CV 3.5'2DD
X1/5D、3枚組
MSX II/3.5
各7,800円
第2弾、ついに完成!
Dreamy Town
MAJO サンドラ
PC-98、PC-88、FM7/5D、FM77/3.5D、X1/D 各6,800円
♥ロマンチックロールプレイ& セクシーアドベンチャー♥
TWILIGHT ZONE
●各2枚組
PC-88、FM7/5D、FM77、X1/D
●1枚組、PC-98 各6,800円
♥ロマンチックロールプレイ& セクシーアドベンチャー♥
学園物語
PC-98、PC-88(SR以降)、FM7/5D、FM77/3.5D、X1/D、MSX
各6,800円
絶賛発売中!!



落とせるもんなら、落としてごらん。

ビデオクイーンをさがせ

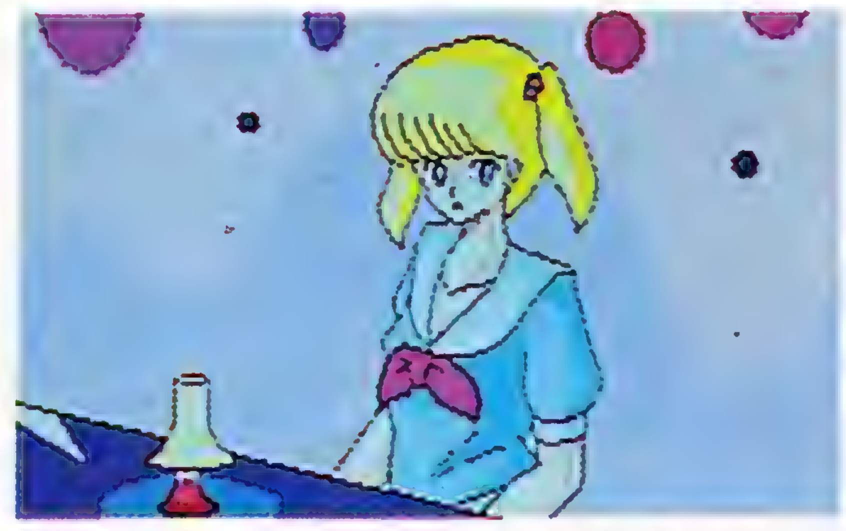
ビデオプロダクションの社長兼ナンパ師であるプレイヤーが、どんどんギャルをビデオに出演させ、1億円儲けるゲーム。
ストリートファイトに成功し、ビデオ出演の交渉に成功するか?成功か失敗かそれはプレイヤーのセンスとルックスしだい!?……

PC-8801SR以降・6,800円・新発売!

"ビデオクイーンをさがせ"データ集Vol.1 定価¥3,800

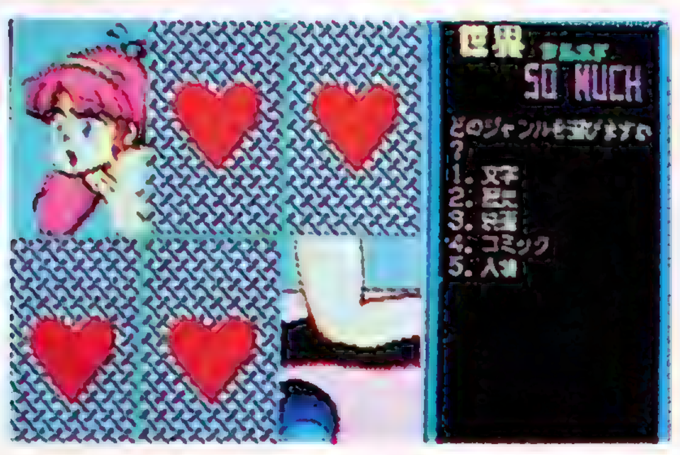






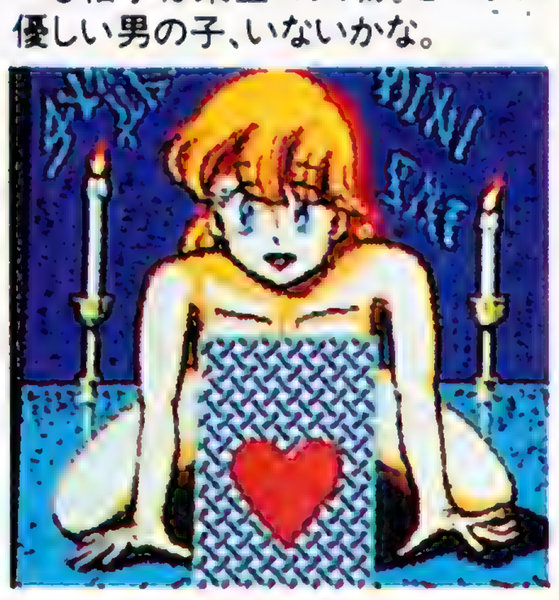
企画・制作/えびきゅりあんソフト

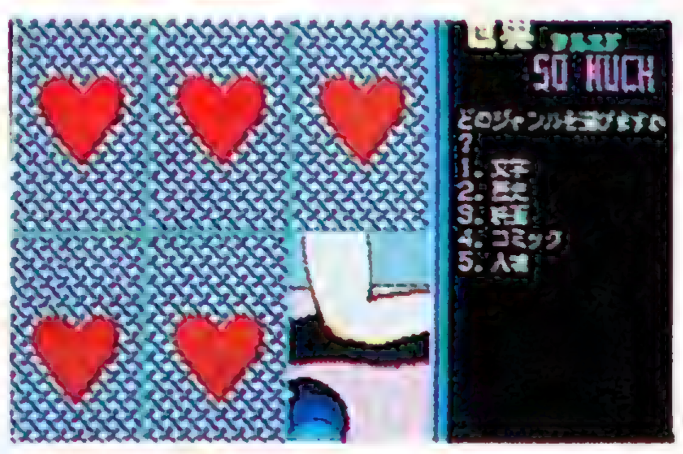
世界ヤルホド SO MUCH



初めて会うのに、こんな格好で恥ずかしい。といってもまだ安心。見られているのはチャームポイントの足だけ。次も最初のようにジャンルの選択から始めて。

私の名前はルミ。性別はオ・ン・ナ。年は秘密。趣味はトランプ占い。部屋でよく恋占いをしているわ。でもいつも相手は架空の人物。どこかに優しい男の子、いないかな。





何か変な気分。カードが消えるたびに服を脱がされていく感じ。このままいくと、コワイ。私のすべてが見られちゃう。どうしよう。

彼女たちをひとり占め。

答えるごとに、アブナイ関係。

やるごとに2人が接近し、見るごとに彼女たちのとりこになっていくアブナイゲーム。それが「世界やるほどSO MUCH」。ゲームは簡単。グラフィックスも抜群にきれい。全て新しく用意されたアメリカ、音楽、アニメ、文学、日本、映画、スポーツ、世界、雑学の9ジャンルの中から、得意な分野を選び、5択で答えをインプット。正解ならば彼女をおおっていた6枚のカードが1枚づつ消えていく興奮度100%の仕掛け。クイズを解く楽しさと彼女たちと身近になる2つのワクワクがドッキングしたこのゲーム。何が起こるかは君次第。さあ、彼女たちが待っているよ。

新発売

PC-9801シリーズ 6,800円



聖女伝説

- MSX (MSX MSX2で可) 3.5″ディスク版
- PC-8801シリーズ 5″ディスク版
- PC-9801シリーズ 5″2DD、5″2HD版
- X1シリーズ 5″ディスク版

各6,800円



聖女伝説・特別編

聖女ぱにっく

- PC-8801シリーズ 5″ディスク版
- X1シリーズ 5″ディスク版

各4,800円

企画・開発/スタジオブルー

アイエスティー

〒104 東京都中央区銀座7-12-4 銀座707ビル405号

通信販売

通信販売をご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。(送料無料)

新発売

ハーレムじゃあ〜。

高原「キ・ヨ・サ・ト」を舞台とした推理アドベンチャー!!
スリリングに、そしてビューティフル……!!

スリリングに展開するシナリオ
感情たかなるセリフ連動アニメーション
個性豊かなグラフィック
臨場感あふれるB.G.M.
全機種FM音源対応

ヤングギャルに人気の清里。その清里を舞台とした本格アダルトAVG

叔父さんの別荘に招待された僕は、ルンルン気分で清里まで出かけた。
なんせ美人妻の叔母さんはじめ、
6人もの美女が待ちうけてるんだもんね〜〜。
ところが別荘に着いてみたらOH〜っと大変!
何か事件が起こったらしい。
ええっ!! 叔父さんが死んじゃったってぇ? 殺人? それとも事故死?

ペンションストーリー

花の清里

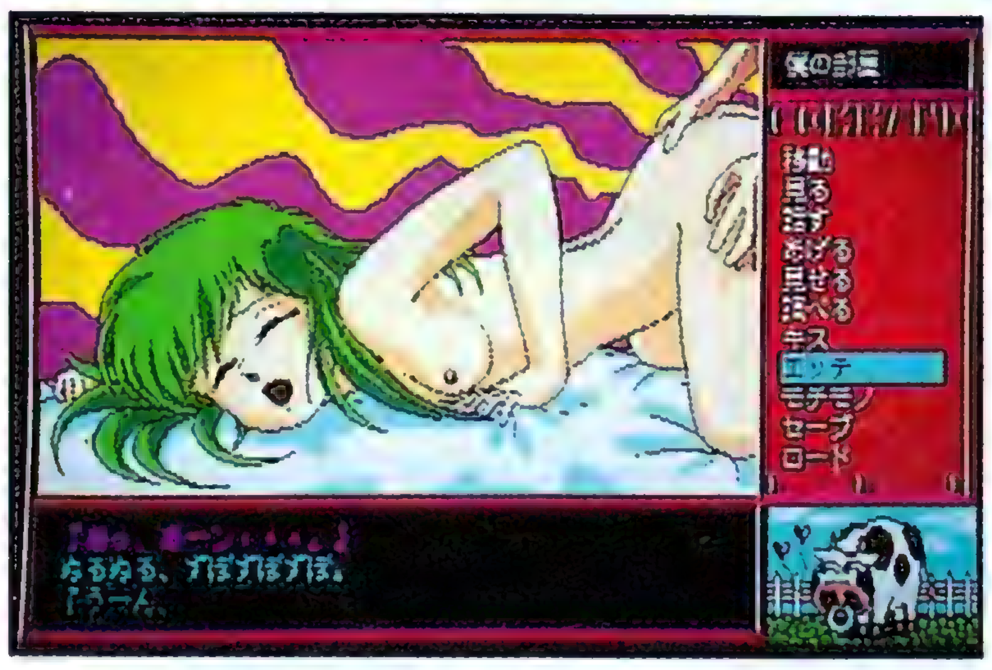
PC-88シリーズ　10月28日
PC-98シリーズ、MSX2　11月28日

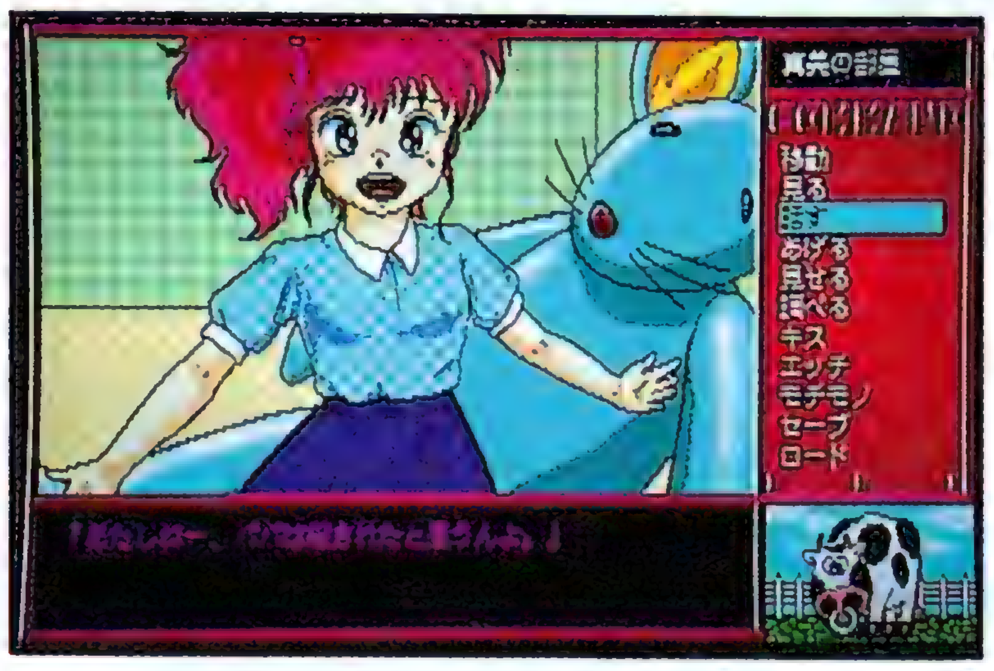
対応機種

●NEC	PC-88SR以降	5″2D 4枚組
	PC-98VM以降	5″2HD 2枚組
	PC-98UV以降	3.5″2HD 2枚組
●MSX2(RAM64K、VRAM128K)		3.5″2DD 2枚組

定価7,800円











ど〜なるんだ?これから…



通信販売のお知らせ

●お買い求めはお近くのパソコンショップで。また、通販を御希望の場合は、住所・氏名・電話番号・商品名・対応機種名を名記の上、現金書留で下記までお申し込みください。
〒104 東京都中央区京橋郵便局内私書箱103号
通販係まで

企画・制作/アダルティン

ADULT INN

発売元/スタジオパンサー

業務拡張のため、スタッフ大募集!! 88、98、MSX、X6800のプログラマー(アセンブラ、Cのわかる方) 熱意のある若者たちよ、集まれ!! TEL 03-798-2760 担当 早川

宇宙企画ビデオアイドルたちが

パソコンゲームになった!

宇宙企画パソコンゲーム　PC-88シリーズ

5"-2D 2枚組
実写デジタイズ画面
各 7800円

好評発売中!!

かわいさとみのなかよくしてネ

PK-10 PC-8801mkII以降



PROFILE●
かわいさとみ
S44年2月14日生まれ。水瓶座。B型。身長160cm・B80・W60・H84。

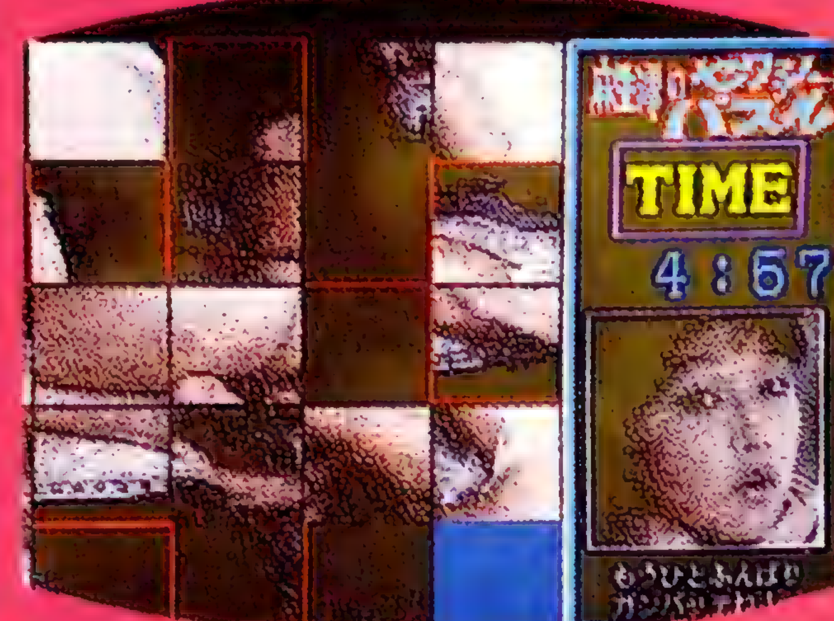
さとみとポーカーしてみない? あなたが勝ったらさとみのとっておきのセクシーポーズ、見せてアゲル♡





PROFILE●あそう・みお
S43年2月4日生まれ。水瓶座。O型。身長163cm・B80・W58・H84。







澪の体がバラバラになっちゃった! パズルを完成させて、澪のセクシーボディをあなたに見てほしい…♡

PK-12 PC-8801SR以降

麻生澪のセクシーパズル

小森愛のどきどきラリー

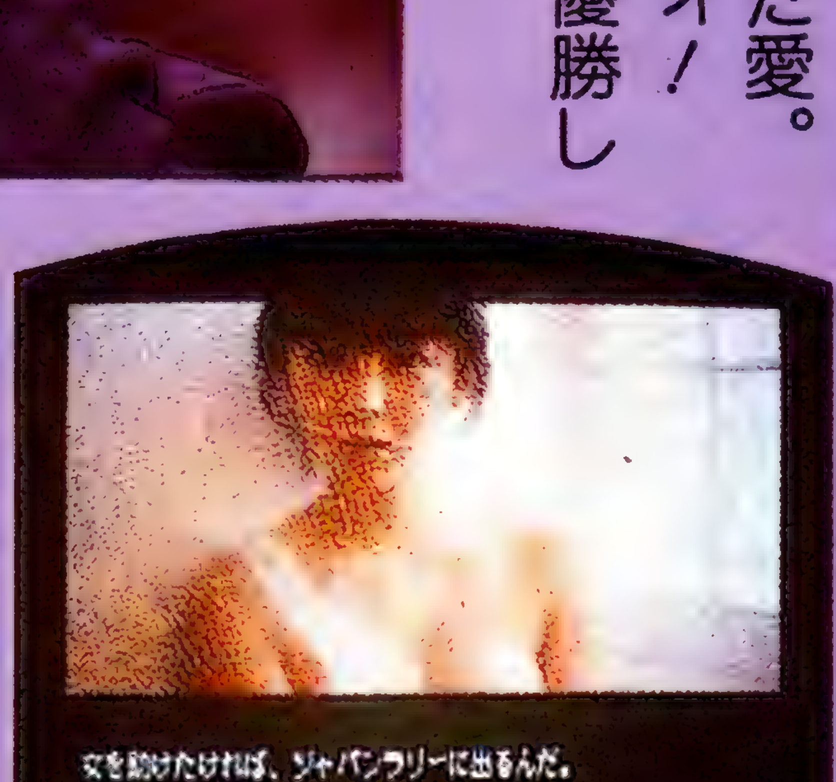
PROFILE●こもり・あい　S44年7月22日生まれ。カニ座。O型。身長159cm・B82・W59・H87。

PK-11
PC-8801SR以降



変質者に誘拐された愛。裸にされちゃうよォ! 早くカーレースに優勝して愛を助けてネ♡





あの「ガイ」がビデオからパソコンゲームに!来春発売!!



製作期間2年をかけた超大作!!

「ガイ」

『Zガンダム』等を手がけた内田順久氏が原作・監督からデザインまで担当したセクシーSFアニメだ!!

以上の商品は通信販売も行っております。現金書留に希望の商品名・住所・氏名・年齢を明記の上、現金を同封し下記まで郵送して下さい。●〒160 東京都新宿区愛住町13-10　(株)宇宙企画　商品部

宇宙企画
cosmos plan
☎03-356-6641

今世紀最大の話題作!!
HにHに遂に完成!!

ポッキー学園を舞台にキュートでおちゃめな女の子達が繰りひろげる
コミカルでとってもHな新人類アドベンチャーゲーム!



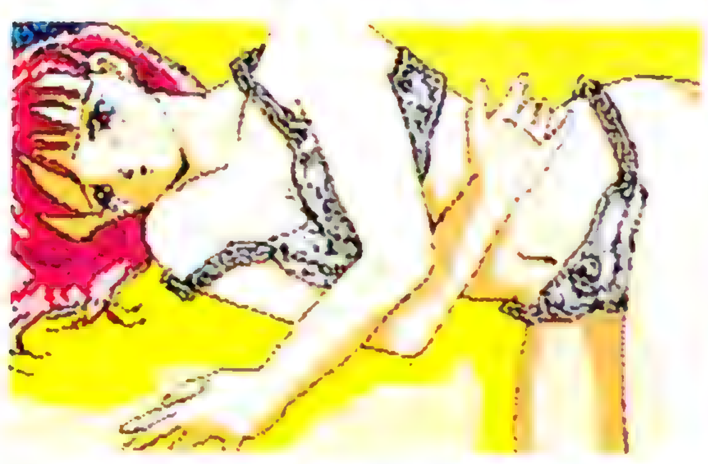
ポッキー

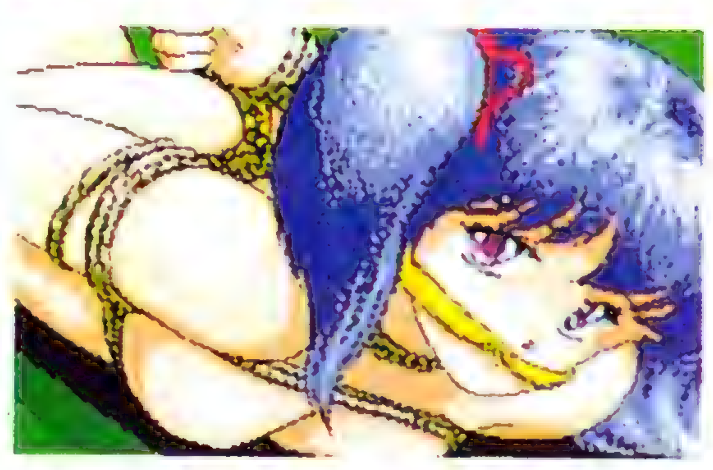
PC88版
発売中



ポッキー学園は、男女共学でありながら、壁を境に男子部と女子部に別れている。そのため、女子部に侵入する男ども、レズに走る女生徒が、後を絶たないという乱れきった毎日。そんな不健全な高校生活をなげく、すけべな校長は、ある一つの解決策を考えた…そして今、その解決策をめぐってポッキー学園はもう大騒動!!





PC98版　1月中旬発売予定
MSX2　1月下旬発売予定

ポニーテール・ソフト
〒591 大阪府堺市野尻町261 ☎0722-85-2060

通信販売のご案内及び、申し込み方法、現金書留でお申し込みください。商品名、機種名、ご覧になった雑誌名を名記の上、ポニーテールソフトまでお送りください。

PC-8801mkⅡSR/FR/MR/FH/MH/FA/FE/MA2 5"2D(VA対応)(各4枚組)7,800円
PC-9801VF/VM/VM11/CV/UV/UV2/UX/RX/RA/VX/XL(ノーマルモード/LT除く)5"3.5"2HD 5"、3.5"2DD(各2枚組)7,800円
MSX2/MSX2+3.5"2DD(各2枚組)6,800円



カードゲームはつまらない？隅々にまで行きとどいたビジュアルとアニメーション。そして感動のFM BGM。アーケードと比べてみてくれ！



遂に出た！クリスマス専用(?)パソコンゲーム！もちろん音楽もビジュアルも一級品！これ一本でクリスマスがぐっと盛り上がる。

この冬、君のハートを熱くする。

全編フルグラフィック&アニメーション！
ゲームが10倍面白い！美しいFMサウンドミュージックの数々！
お楽しみのエンディング♥♥♥コンティニュー機能付

お待たせしました！

沙羅・樹クリスタル・ドリーム近日発売!!本格的HPGとして完成間近。壮大なストーリーとマップ、敵キャラにまで凝りました。乞う御期待。

PC-8801SR以降 5"2D 2枚組7,800円♥(沙羅 樹・生写真5枚付)♥

楽園の招待状 近日発売

PC-8801 SR以降
5"2D 2枚組 6800円



お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名を明記の上、現金書留でお申し込み下さい。

Striker ストライカー
〒101 東京都千代田区岩本町2-17-4 米沢ビル4F
☎(03)5687-2481

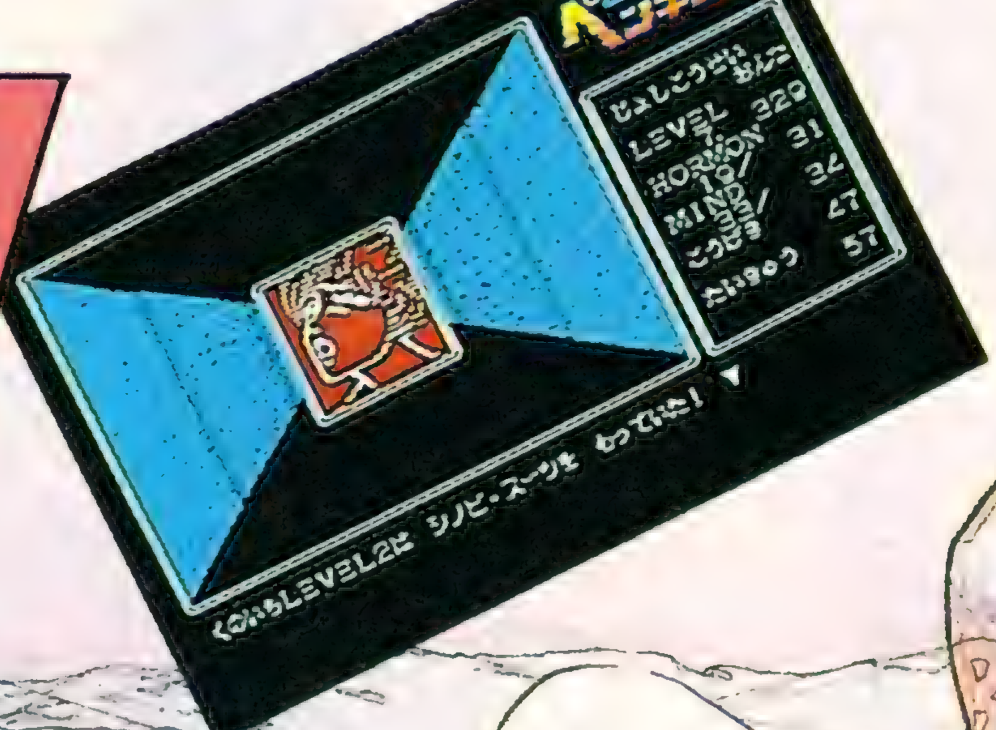
勝っても負けても いい気持ち♡

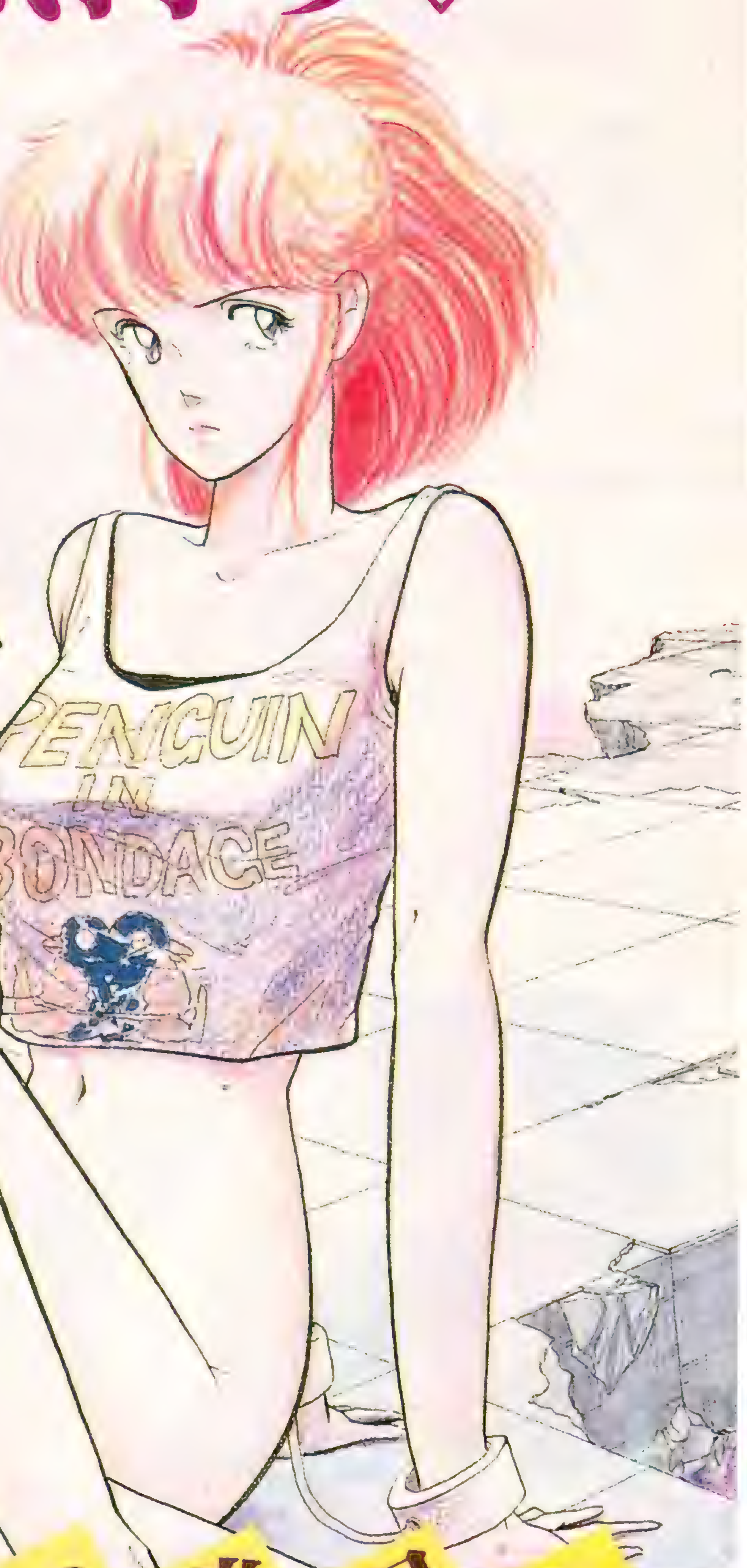
好評シリーズ最新作！
ディスク2枚組＋カラーアルバムで2800円

アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・3〉

森山塔の超人気コミックが
ヤラシイ・R・P・Gに!!

ペンギン とらわれ PENGUIN IN BONDAGE

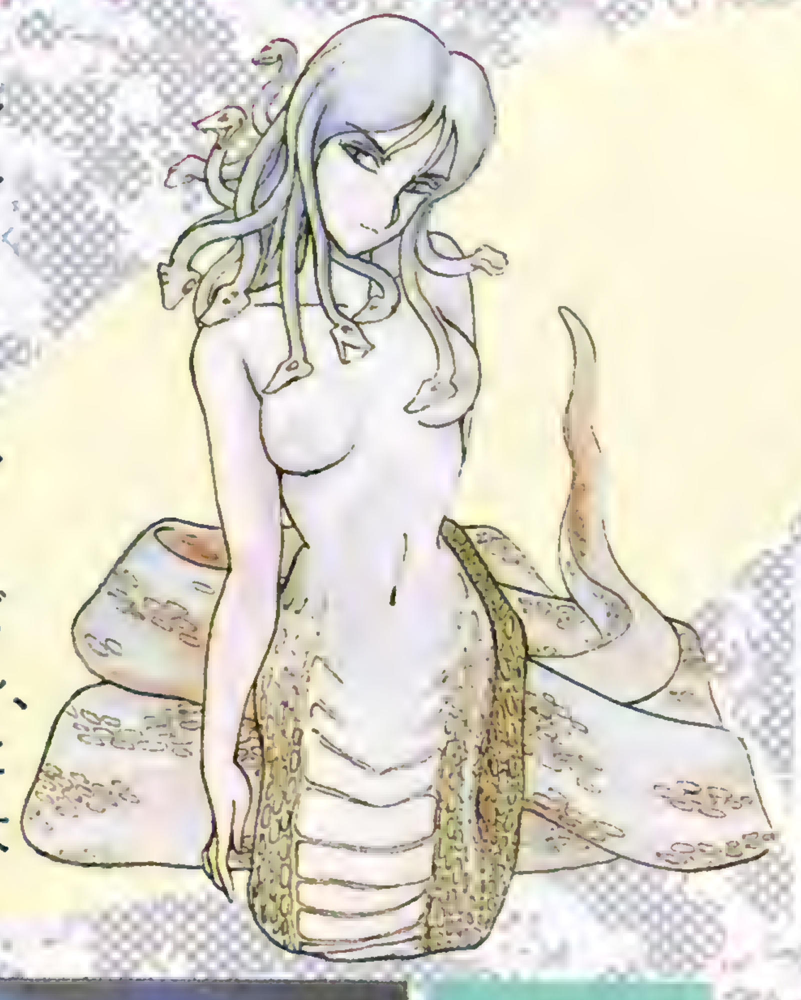




PC-88SR〜VA3対応5インチ2D・2枚組 2ドライブ専用
定価2800円 ©森山塔

●森山塔のベストセラーがちょっとエッチな３Ｄダンジョンのロールプレイングゲームになった！ キミの下半身にせまる研究所のあやしい魔手……。キミはキミ自身のクローンを使って、次々と襲いかかってくるモンスター（オンナのコ？）を自慢のモノでヤリ倒していかなければならない。相手のモンスターにあわせて性別や職業もチェンジできるし、使えるアイテムもムチやローソク、みつおりソックス、某ゴム製品など、ほとんどアブナいモノばかり……。耐えがたきを耐え、ゲームを早く終わらせるのはキミの自由だ！ しかし、武運つたなく途中でＧＡＭＥ ＯＶＥＲしちゃって、頭の中がまっ白になるような感覚におぼれるのもまた気持ちいいかもしれないよ〜ン♡

キミのお相手をするモンスター、たとえば…

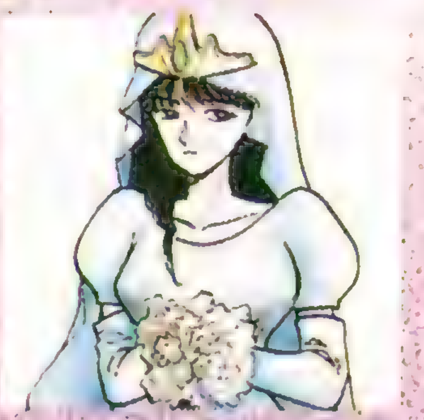


◆へびおんな（ＳＥＲＰＥＮＴ）上半身は人間だが、下半身はヘビの合成生物。どんな巨大なナニもひと呑みというフェ○チオ上手。フタマタに分かれた舌で、チロチロとカリクビを舐められると「ん〜、絶品！」てな具合にイッちゃう危険が大きい。

ついに登場！



◆女子高生（ＺＹＯＳＨＩ−ＫＯＵＳＥＩ）ＬＥＶＥＬ３＝三年生から、ＬＥＶＥＬ１＝一年生まで、あまたの数が迷宮内部を徘徊している。彼女らは年の割には経験を経ており、テクニックは手だれである。



◆ブライド（ＢＲＩＤＥ）花嫁。フロンコンスティン伯爵の婚約者でありながら、この世の神秘に目覚めてしまったとゆーフランケンブライド。吸うのがお好きドラキュラブライド、悪魔の嫁さんデビルブライドなどが確認されている。



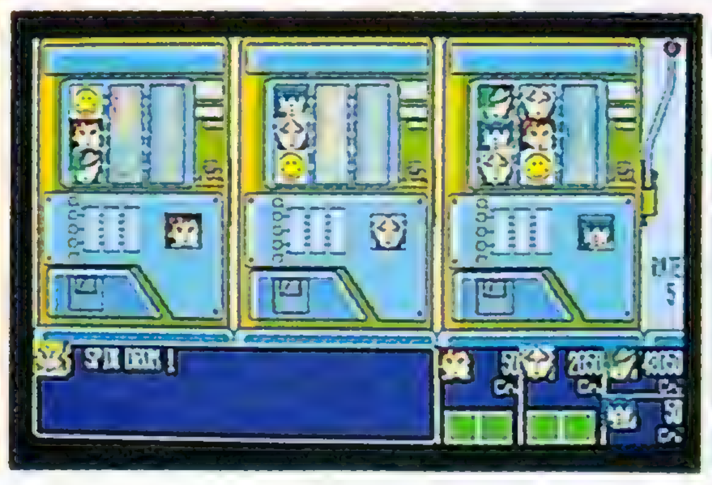
アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉

プロジェクトA子 2

同時発売！

●全国の本屋さんで 大好評発売中!!

PC-88SR〜VA3対応 5インチ2D・2枚組 2ドライブ専用
定価2800円
©創映新社／ポニー



あの3人ムスメが帰ってくる!!

●ディスク文庫「プロジェクトＡ子」にアニメと同じくパート２が登場！ このゲームはＡ子とＢ子の宇宙船内でのギャンブル戦がメイン!! 勝負はブラックジャックとスロットマシンの２種類。特に史上初のアニメーション・スロットマシン（Ａ子やＢ子、Ｃ子たちの顔がデザインされたドラムがクルクル回転する♡）はカワユサ必見だよ♬

★いずれもアルバム（Ａ５判カラー60ページ＋おまけプログラム、袋とじヒントブック）と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベルの豪華セット！ 全国の本屋さんで発売中です。
★もし店頭にない場合も、書店注文で取りよせてもらえます。
★パンフレットが出来ました！ ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキにはって、下記あて先、アソコン編集部までご請求下さい♡

〒160 東京都新宿区新宿５丁目18番20号 **辰巳出版** ☎03(208)8701(代表) 03(208)6740(編集部直通)

資料請求券L・1・6

DERRINGER
デリンジャー

「美少女モデルの“中藤美希(なかふじみき)”が拘束されている」……差出人不明の依頼状を受け取った探偵（ユーザー）がその調査に乗り出したが、中藤美希は大勢のスタッフたちと、CFの撮影をおこなっていた……。
アメリカン・デリンジャー・410GAは、いったい誰の手に、そして、誰を狙っているのか？



大好評！絶賛発売中





サスペンス・アドベンチャー・ゲーム

マルチ・ストーリー(シナリオが、2タイプあります)、そしてそれぞれのシナリオには、さらにマルチ・エンディングを用意してあります。
コマンドはすべて選択方式、スクロール＋アニメーション、BGMはFM音源、もちろんジャストサウンド・シリーズにも対応しています。

■対応機種
PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA
PC-98シリーズ(XAは除く) MSX_2, 2ドライブ専用(MSX_2は1ドライブ専用)ディスク四枚組(PC-98、MSX_2はディスク二枚組)

JAST SOUND Plus
(ジャストサウンド・シリーズ可)

定価8,800円

近日発売
クレスト作品・第三弾
中藤美希プロモーションソフト
「メイキング・オブ・Miki」



JAST SOUND Plus
(ジャストサウンド・シリーズ可)

ジャスト・ゲーム事業部/クレスト
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7
YMTビル3F ☎03(706) 9 7 6 6
FAX03(706) 9 7 6 1
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普5252817

近日発売
クレスト作品・第二弾
私鉄沿線殺人事件
サスペンス・アドベンチャー・ゲーム

Your Computer Speaks in Natural Voice
ジャストサウンド・プラスシリーズ

ジャストサウンド・プラス (セントロニクス仕様)	ジャストサウンドをバージョンアップ ■CPUを内蔵することにより、対応パソコンとマルチタスク可能。よってディスクをアクセスしても音声がとぎれません。 ■ジャストサウンドともデータコンパチブル。 ■ACアダプター付。 ■FM音源内蔵。	¥19,800
ジャストサウンド・プラス (セントロニクス、RS232C仕様) MIDIインターフェス内蔵		¥24,800
ジャストサウンド・II	ジャストサウンド専用音声解析アナライザー ■音声データを自由に製作、PCM、AD PCMのデータ製作可能。 ■サンプリング周波数は自由に可変。300Hz～12kHz。 ■ACアダプター付。 ■ジャストサウンド・プラス内蔵。	¥34,800
ジャストサウンド・SE	ジャストサウンド専用音声認識装置 ■ジャストサウンド・IIを用いることにより自由に音声データを作れます。キーボード不要。 ■ACアダプター付。 ■ジャストサウンド・プラス内蔵。	¥34,800
オプションボード・I メモリボード	■最大容量512Kバイト (SRAM or ROM)	¥ 未定

ジャストサウンド・プラス・システムソフト	(ゲームの時は不要)	¥6,800
ジャストサウンド・II・システムソフト		¥6,800
ジャストサウンド・SE・システムソフト		¥6,800

対応機種
●PC-9801シリーズ、PC-8801シリーズ、X1シリーズ
●PC-286シリーズ
●FM77シリーズ、Macintosh、IBM-PC/AT

※製品の仕様は、機能・性能改善のため予告なしに変更することがあります。※OEM、その他の専用オプション・ボードの受注も承ります。



JAST ジャスト・システム事業部
〒151 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F ☎03(706)9766 FAX03(706)9761

モデル／中藤美希



X68000
・新発売・
ダブルビジョン
・
口説き方教えます I
・
口説き方教えます II
カインドウ・ギャルズ

あの名作が今、X68000とMSX2で遊べる――。

MSX2
・新発売・
ソープランドストーリー
・
美少女写真館III
フォトクラブ恐怖の館
・
HARD グラフィック総集編

ゲーム名 ＼ 機種名	PC88シリーズ	PC98F/M/V/Uシリーズ	FM7/77シリーズ	X1シリーズ	MZ2500/V2	MSX2	X68000	定　価
ソープランドストーリー	○	○	○	○		○		各¥7,800
口説き方教えます I	○	○	○	○	○	○	○	各¥6,800
美少女写真館 スタジオカット	○	○	○	○	○	ダブルビジョン ○ ¥5,800	ダブルビジョン ○ ¥5,800	各¥3,800
美少女写真館 ムービングスクール	○	○	○	○	○			各¥3,800
口説き方教えます II カインドウギャルズ	○	○	○	○	○	○	○	各¥6,800
クイズ 勝手に成ジャン	○	○			○	○		各¥6,800
雑学オリンピック わたなべわたる	○	○		○	通信販売	○		各¥6,800
美少女写真館 III 恐怖の館	○			○		○		各¥6,800
HARDグラフィック総集編	○	○	○		通信販売	○		各¥5,800

＊ソープランドストーリー（X1シリーズ-TURBO専用）

HARD
ハード

〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19
福原トータス204
☎03(837)1893

好評発売中!!

GAL WARS
きゃぴ☆きゃぴ☆るん♥

矢野健太郎のピクチャーディスクだ



ちょっぴりエッチな美少女たちによるアクションタイプのシミュレーションゲームだ! 250人の美少女たちが陣地に攻め登りお城を奪うか全滅させれば一面クリア! さあキミも美少女攻略にきゃぴきゃぴるん♡ と乗り出そう!

総勢250人の女の子に
全て名前がついている!

■美少女キャラクター作画陣
佐藤元/矢野健太郎/みやさかたかし/すみよしひでかず/NAO/Y人 他

●PC-8801SR以降(VA対応)
5インチ2D2枚組　価格6,800円

まだまだあるぞ!! テクノポリスソフトのラインナップ

Majaventure
まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

●PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
●PC-9801F、VF、VM、VX用
●X1シリーズ全機種用(2枚組)
●MSX2専用(DISK版)　近日発売予定
価格　各6,800円

お嬢様くらぶ

●PC-8801シリーズ全機種用(VA対応)
●PC-9801F、VF、VM、VX用
●X1シリーズ全機種用
●MSX2専用(DISK版)
※以下通信販売のみ発売中!
●FM7/77シリーズ(5"、3.5"版)
●MZ-2500シリーズ(要増設RAM)
全機種トランプ付　価格　各6,800円

東京終末戦争(トウキョウハルマゲドン)

邪教集団"Psycho temple"の野望によって破壊された首都をとりもどすため、今"MIKADO"の命をうけたコマンドゥたちの聖戦がはじまる!!
近日発売予定
●PC-8801SR以降(2枚組、VA対応)
●MSX2 MEGAROM(2メガROM)
予価　各7,800円

SWEET-V2

ディスクベーシックより10倍便利な究極のDOS
つかいやすいアセンブラもついている
●PC-8801シリーズ　V2モード専用
5インチ2D　価格　9,800円

JOYFUL PROGRAM LIBRARY MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー

ROM版なのにプログラムリストが見られる!
それぞれゲーム50本以上満載!!
●MSX MSX2 MEGAROM
☆ファンダムライブラリー①
RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録
☆ファンダムライブラリー②
RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本　MSX2専用3本収録
☆ファンダムライブラリー③
RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本　MSX2専用2本収録
価格　各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売ってない時は
通信販売実施中!　(送料無料)
①商品名、機種名 ②住所・氏名・TELを書いて、代金を**現金書留**で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先■
〒105 東京都港区新橋1-18-21
第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ
テクノポリスソフト通販 係

TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 港区新橋4-10-7
TEL.03(432)4471


ASCII SOFTWARE
Wizardry
ウィザードリィ・シナリオ#4
THE RETURN OF
ロールプレイングゲームのエキスパートプレイ
■対応機種：PC-9801M/VM/VX/RA 5''-2HD, PC-9801F/VF 5''-2DD, PC-9801U/UV/CV3.5''-2DD, PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA 5''-2D,
※このゲームをプレイするためにシナリオ#1のディスクは必要ありません。※全機種漢字ROMが必要です



大好評のウィザードリィシリーズ、かねてからその噂も高かったシナリオ＃4"THE RETURN OF WERDNA"日本語版がいよいよ発売。

このシナリオでは、何とシナリオ＃1で敵役だったあの魔法使いワードナが主人公。モンスターどもを護衛につけ、冒険者たちに奪われた魔除けを取り戻すという、意表をつくストーリー展開、そして数多くの謎解き。まさにRPGのエキスパートプレイヤーへの挑戦状的作品です。

ウィザードリィ4　コンテスト開催

米国でのオリジナル版でも完全に解いたプレイヤーは100人ぐらいしかいないという"THE RETURN OF WERDNA"。この日本語版発売を記念して、ウィザードリィ4で、もっとも困難なエンディングを終了された方に先着順ですばらしいプレゼントをお贈りします。

ウィザードリィ4には5つのエンディングが用意されています。その中でももっとも困難なエンディングを終了された方にウィザードリィ・グランドマスター・アドベンチャラーの称号が授けられます。この栄誉をたたえ認定証の発行と発売の機種別先着10名にあなたの名前入りウィザードリィ・オリジナルジャンパーをプレゼントします。また、他の4つのエンディングではウィザードリィ・マスター・アドベンチャラーの称号が得られます。このプレイヤーに対しては、その認定証を発行します。どのエンディングであれ、最後までたどり着けたあなたがウィザードリィのエキスパートであることには変わりがありません。



〈応募方法〉エンディングで表示される3つのコードナンバーと必要事項を商品パッケージ内に入っている、専用の認定証応募ハガキに書きお送りください。〈締め切り〉1989年6月30日（必着）

ザ・リターン・オブ・ワードナ

12月16日発売予定
（FM-7/NEW7、FM-77/AV版は近日発売）

WERDNA新発売

ーを自称する諸君！ これは、君達への挑戦だ！

/NEW7 5"-2D, FM-77/AV 3.5"-2D, X1/ turbo 5"-2D ●PC-9801シリーズでは400ラインモニタが必要です。●旧PC-9801/Eでは動作しません。■定価12,800円

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE

Lock-on to Exc



単に「空を飛んでみたい」というだけなら、既成のフライトシミュレーターで結構。F-16ファイティングファルコンへの、こだわりにこそ重点がおかれている。

民間人の決して味わうことのできない、戦闘時のピリピリとした緊張感。恐ろしいほどあっけない死。高度にエレクトロニクス化された最新鋭の戦闘マシンを駆るパイロットといえども、高Gにブラックアウトしてしまう生身の人間にかわりはない。

F-16Aのスペック、力学的特性、電子化された様々な計器、兵装、個々の兵器の射撃手順、さらにはGのパイロットに与える身体的変化までをもリアルに再現。並のものでないことだけは保証しよう。

●2台のPC-9801を接続し、2人でドッグファイトができます。●敵は、バレルロール、ハイGヨーヨーなど高度な空戦テクニックを駆使してきます。 ●HUD（ヘッドアップディスプレイ）、各種計器をリアルに再現。●単なる空戦だけでなく、対地攻撃任務など12のミッションを選択できます。●AIM-9L、AGM-65B、ALQ-131 ECMポッドなどの装備も実機同様に各種用意されています。

tement!

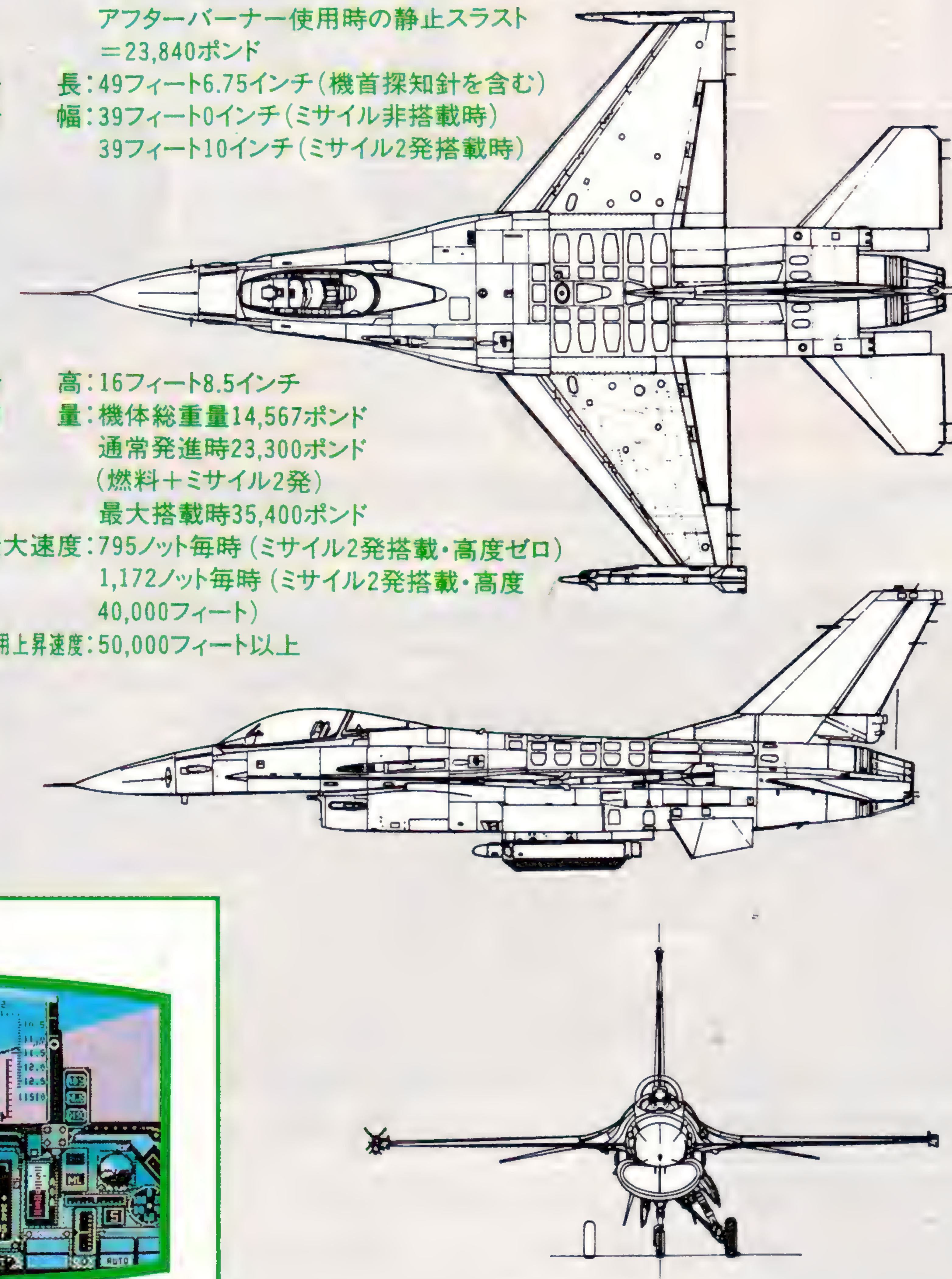


スクランブルだ!!
また、いつもの奴が侵入して来たようだ
今日こそ、血祭りにあげてやろう
オールチェックOK テークオフ

よし!敵MIGはオーバーシュートした。
排気炎がバッチリ見える。
このまま行けば、命中間違いなしだ。
ミサイル発射!!

やったー!!命中
また、ひとつキルマークが増えた
こっちが、同じ運命になる前に
帰還するとしよう

無事、御帰還だ。
自分の巣は、何時見てもいいもんだ。
今日もまた、生きて帰ったぞー!!!



仕様
エンジン:プラット&ホイットニー社製
F100-PW-200ターボファンエンジン
アフターバーナー使用時の静止スラスト
=23,840ポンド
全　　長:49フィート6.75インチ(機首探知針を含む)
全　　幅:39フィート0インチ(ミサイル非搭載時)
39フィート10インチ(ミサイル2発搭載時)
全　　高:16フィート8.5インチ
重　　量:機体総重量14,567ポンド
通常発進時23,300ポンド
(燃料+ミサイル2発)
最大搭載時35,400ポンド
最大速度:795ノット毎時(ミサイル2発搭載・高度ゼロ)
1,172ノット毎時(ミサイル2発搭載・高度40,000フィート)
実用上昇速度:50,000フィート以上

好評発売中

F-16
ファイティングファルコン2

■対応機種 PC-9801VM/VX(5'2HD)
PC-9801UV/UX(3.5'2HD)

定価/9,800円

●640KBのRAM容量が必要です。
●2ドライブ以上のディスクドライブが必要です。
●NEC純正MS-DOS(Ver2.11以上)システム・ディスク が必要です。
●NEC純正ドライブ以外での動作は保証できません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII HARDWARE

ASCII STICK X turbo

君の腕にさらに磨きをかける強い味方

アスキースティックXターボ

登場

MSX MSX2 MSX2+ X68000 専用ジョイスティック

定評あるアスキーのジョイスティック。その最新作がアスキースティックXターボだ。これはMSX、MSX2、MSX2+に加えX68000兼用という待望のジョイスティックだ。これで今までアクションゲームやシューティングゲームの攻略に苦労していたX68000ユーザーの悩みも解消。MSXユーザーと共に強い味方がついたわけだ。さあ、アスキースティックXターボで腕を磨け!!

アスキースティックXターボの6つの魅力!

1 8方向ジョイスティック
たて、よこ、ななめ、好きな方向にキャラクターを動かすことができる。

2 連射調整ボリューム
連射スピードを調整。ゲームに合わせてちょうどよい連射スピードに調整できる。

3 ボタンA/B切り替えスイッチ
ボタンAとボタンBの機能を切り替えることができる。

4 連射スイッチ
このスイッチをONにすると、連射が可能となる。ボタンA用を押すとAが、ボタンB用を押すとBが連射になる。

5 モニターランプ
ボタンを押すとこのランプが赤く点灯。連射のときは、連射スピードに合わせて点滅する。

6 重量を加えた使いやすい設計。
手になじむ超薄型設計。





期待の新作"ぺんぎんくんウォーズ2"もアスキースティックXターボがあれば、操作性も抜群!!より楽しめてしまうぞ!

新発売

ぺんぎんくんwars 2

MSX2対応
ROMカートリッジ
6,800円

標準小売価格6,800円

新　発　売

このアスキースティックXターボはMSX、MSX2、MSX2+のマークの付いたパーソナルコンピュータかX68000でお使いください。

SOFTWING

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**


ASCII BOOK
ロールプレイングゲーム
Wizardry®
ウィザードリィ
本物は強い!圧倒的人気に応えてサプリメント制作開始!
ウィザードリィロールプレイングゲームの世界はまだまだ広がる!
「ウィザードリィロールプレイングゲーム」は、基本セットだけでも十分に楽しめます。しかし、新しいシナリオ、世界の設定、新ルールなどが広がれば、さらに楽しめるようになるのです。
もちろん、そのあたりのサポートにも手抜かりはありません。まずは、サプリメントを次々と発売する予定です。
サプリメントとは、新シナリオ、ワールドガイドなどを網羅した副読本であり、これがあれば自分でシナリオを作るときにも、役に立つことうけあいです。
それでは、まずは1989年1月に発売されるサプリメント01の紹介をいたしましょう。
【ウィザードリィ ロールプレイングゲーム サプリメント01「ダロスの盾」】
新シナリオ「ダロスの盾」
このシナリオは、レベル1のキャラクター向けの、ミニ・キャンペーン・シナリオです。オープンフィールド・アドベンチャーを組み合わせた、ストーリー性豊かなシナリオです。
マスタリング・ガイド
これは、またゲームマスターをすることに慣れていない人のための、マスターとしての心得を伝えるものです。シナリオの作り方や、モンスターの設定の方法、新しい魔法のルールなどを詳しく記すものです。
ワールド・ガイド
「ウィザードリィ」の舞台となる城砦都市リルミガンの周りはさまざまな国があります。新しいシナリオを作るためには、このゲームの世界について詳しく知っていなければなりません。そのために、今回は侍や忍者が生まれた謎の国「ヒノモト」について解説します。
ゲーム・リプレイ
リプレイとは、あるシナリオでのプレイの模様をストーリー風に書いたものです。実際にどのようにプレイしていいかわからない、他の人はどのようなプレイをしているのか知りたい、という人はぜひこれをお読みください。もちろん、読むだけで楽しいことは保証します。
コンピュータゲーム・レビュー
コンピュータ版「ウィザードリィ」の最新作「ウィザードリィ4」のゲームレビューを、なんと安田均氏が執筆。「ウィザードリィ4」のおもしろさがよくわかります。
●●
その他にあっと驚く記事や役に立つといが満載されています。読んでおもしろく、なおかつ役に立つという、雑誌スタイルの新しい形のサプリメントなのです。
ウィザードリィ ロールプレイング ゲーム
サプリメント01「ダロスの盾」
発売時期:89年1月下旬(予定)
小売希望価格:2,800円(予定)
形式:ブック・スタイル
作:安田均とグループSNE
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ株アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977
株式会社アスキー


ASCII BOOK
緊急発売!!
ぎゅわんぶらあ
自己中心派
のすべてがわかる本
ぎゅわんぶらあ自己中心派の
攻略本はこれ一冊!
登場全24キャラクターの
打ち方の傾向とその
対策がここにある!
話題の麻雀ゲームの
すべてがこれで
わかる!
ファミリーコンピュータ
ぎゅわんぶらあ自己中心派のすべてがわかる本
これ一冊で、究極のぎゅわんぶらあへの道へまっしぐら!
ファミコン通信
アスキー出版局
ファミコン通信編集部責任編集
¥380(〒200)新書版・64頁
©片山まさゆき、講談社 ヤングマガジン
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 ㈱アスキー書籍・雑誌営業部 TEL(03)486-1977
株式会社アスキー

アスペクトブックス





12月21日発売

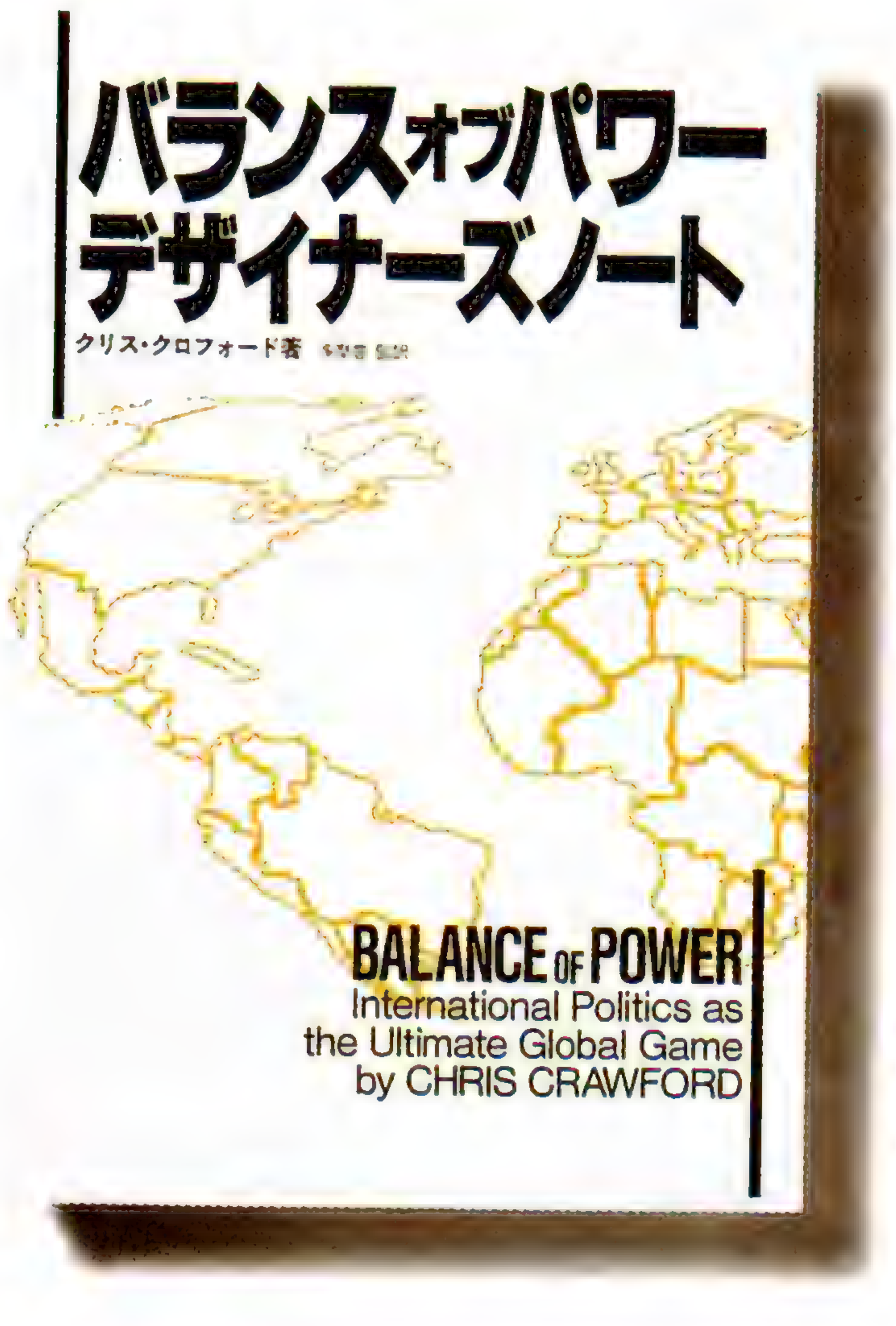
バランス・オブ・パワー デザイナーズノート

クリス・クロフォード著　多摩　豊監訳
定価2,800円(送料300円)

作者自身が明かすバランス・オブ・パワーの全て

難解かつ、優れたゲームバランスで知られる戦略シミュレーションゲーム「バランス・オブ・パワー」を、作者であるクリス・クロフォード自身が、攻略法から作成秘話まで詳細解説。さらに、ゲームデザイナーとしても知られる、ウォーロック編集長・多摩 豊が翻訳、監修したことによって、より読みごたえのあるものとなっています。コンピュータゲームの発想、デザインのしかたがよくわかるので、「バランス・オブ・パワー」の難しさに頭を抱えているゲームユーザーはもとより、コンピュータゲームのデザインに興味がある人にもおすすめします。





〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル TEL.03(486)7119 株式会社ビジネス・アスキー

ASCII SOFTWARE



MSXの機能を高め、世界を広げる。 「MSXをゲームに使うだけじゃもったいない。もっといろいろな活用法があるはず。たとえば、プログラミングなんかいいな」。こんなあなたにお知らせしたいのが「日本語MSX-DOS2」の実力。このソフトは完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAMディスクの機能もあり、高速アクセスが可能で、ユーティリティプログラムなどをRAMディスクに入れておくととても便利です。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能も持っていますので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。アスキーではこの「日本語MSX-DOS2」に対応したプログラミングツール※を開発しており、今後発売するソフトウェアもDOS2に対応する予定です。これからも無限に広がってゆくMSXの世界にご期待ください。

※MSX-DOS TOOLS、MSX-S BUG、MSX-C ver.1.1は現在開発中です。(DOS2対応)

最新ゲーム徹底解剖!!

温風ファンヒーターにあたりながら、バレンシアオレンジを食べつつ読んでね。

●水滸伝 ……………………………170
●マイト・アンド・マジック・ブックII …174
●ライトニングバッカス ………178
●ティル・ナ・ノーグII …………182
●新九玉伝 ……………………………186
●オールド・ヴィレッジ・ストーリー 190
●シュヴァルツシルト …………194
●今夜も朝までパワフルまあじゃん2 …198
●スナッチャー ……………………202
●エグザイルII ……………………206
●バーニング・ポイント ………210
●ヴァルナ ……………………………214
●プロヴィデンス …………………216
●リングマスター …………………218
●ファースト・クィーン ………220
●キング・オブ・マジック ……222
●殺しのドレス2 …………………224



『三國志』の続編なのかなと思ったら、実はかなりノリの違うゲームだったのだ。国盗りじゃなくて、ひとりの親玉をやっつけるという設定で、目的そのものがまったく違う。基本的なコマンドは同じでも、新しいコマンドも多い。人物が重要なのは同じなんだけど、忠義、仁愛、勇気なんてパラメータを持ってるところが、これまた違うぞ。

好漢を選びゲームを始めるのこと

蹴鞠がうまいだけで、皇帝の弟、端王(たんおう)に重く用いられ、軍の高官にまでなった高俅(こうきゅう)は、我がもの顔に権力を乱用しはじめ、民衆を苦しめた。この高俅を倒すのがゲームの目的だ。

登場人物たちは、水滸伝を読んだことのある人ならだれでも知ってるものたち。ゲームの中では、プレイヤーが選んだキャラクターや、その部下のコマンドを与えたりできるキャラクターたちを強者と呼び、それ以外の登場人物は、ただの〝人物〟と呼んでいる。

4つあるシナリオからひとつ選んだら、キャラクターをひとり選択しよう。そうしたらパラメータをスペースキーを打ちながら決めていく。思うに水滸伝の登場人物たちには、あまり知力の高いやつがいない。知力は低めでもガマンして、腕っぷしだけでも強くなるように何度もパラメータを決め直したほうがいいぞ。

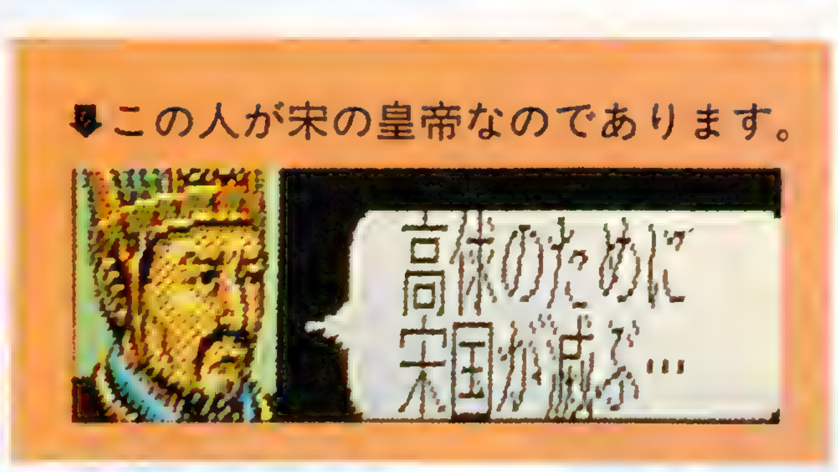
多少、もとのパラメータが低くても、経験を積むことで能力が上がるので、少々こき使って（コマンドをいっぱい与えて）場数を踏ませるべし。



⬆シナリオ1で選択できるキャラクターたち。主人公級の人物ばかりだ。

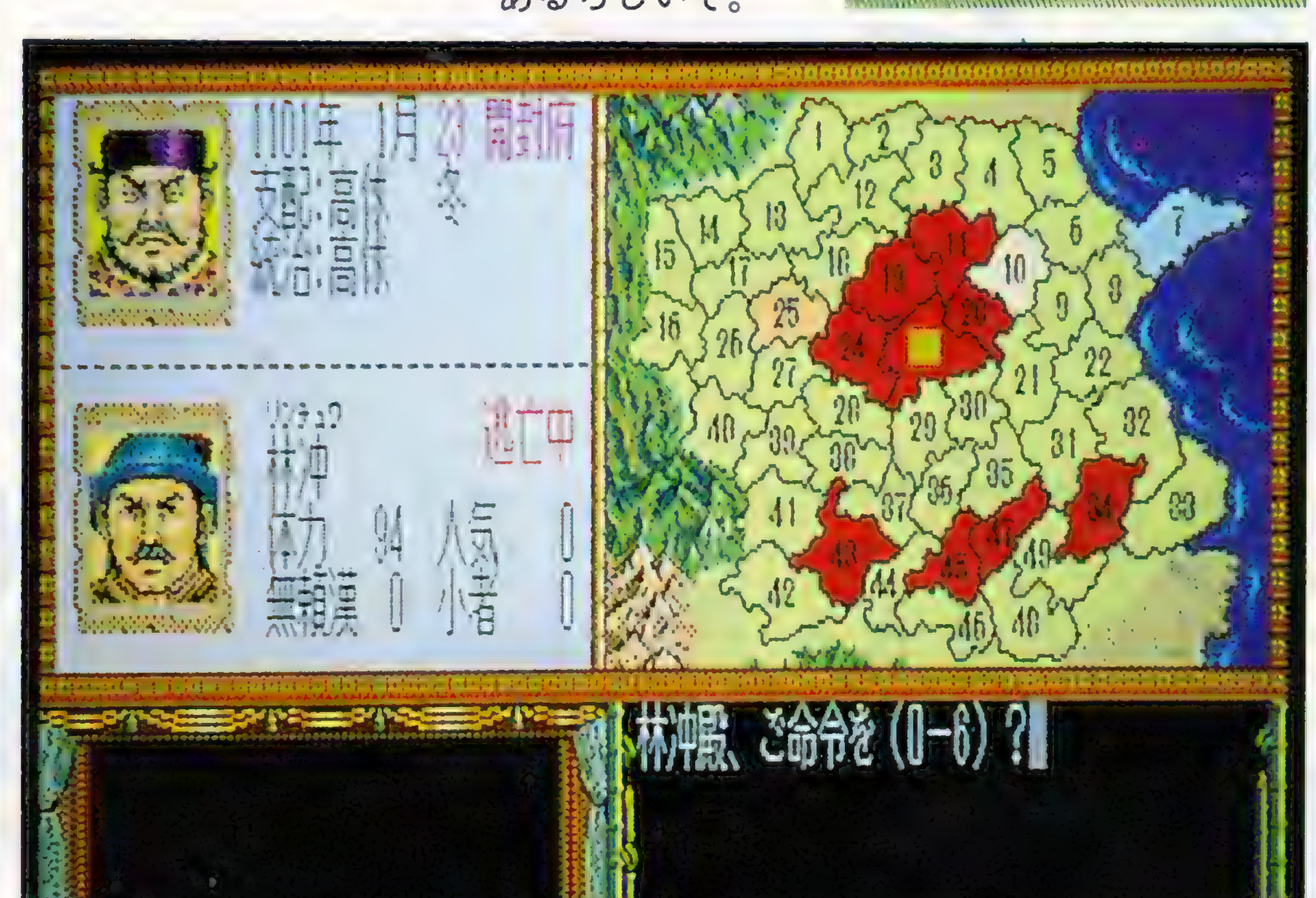


➡プレイヤーが直接見ることのできないパラメータもあるらしいぞ。



⬇この人が宋の皇帝なのであります。

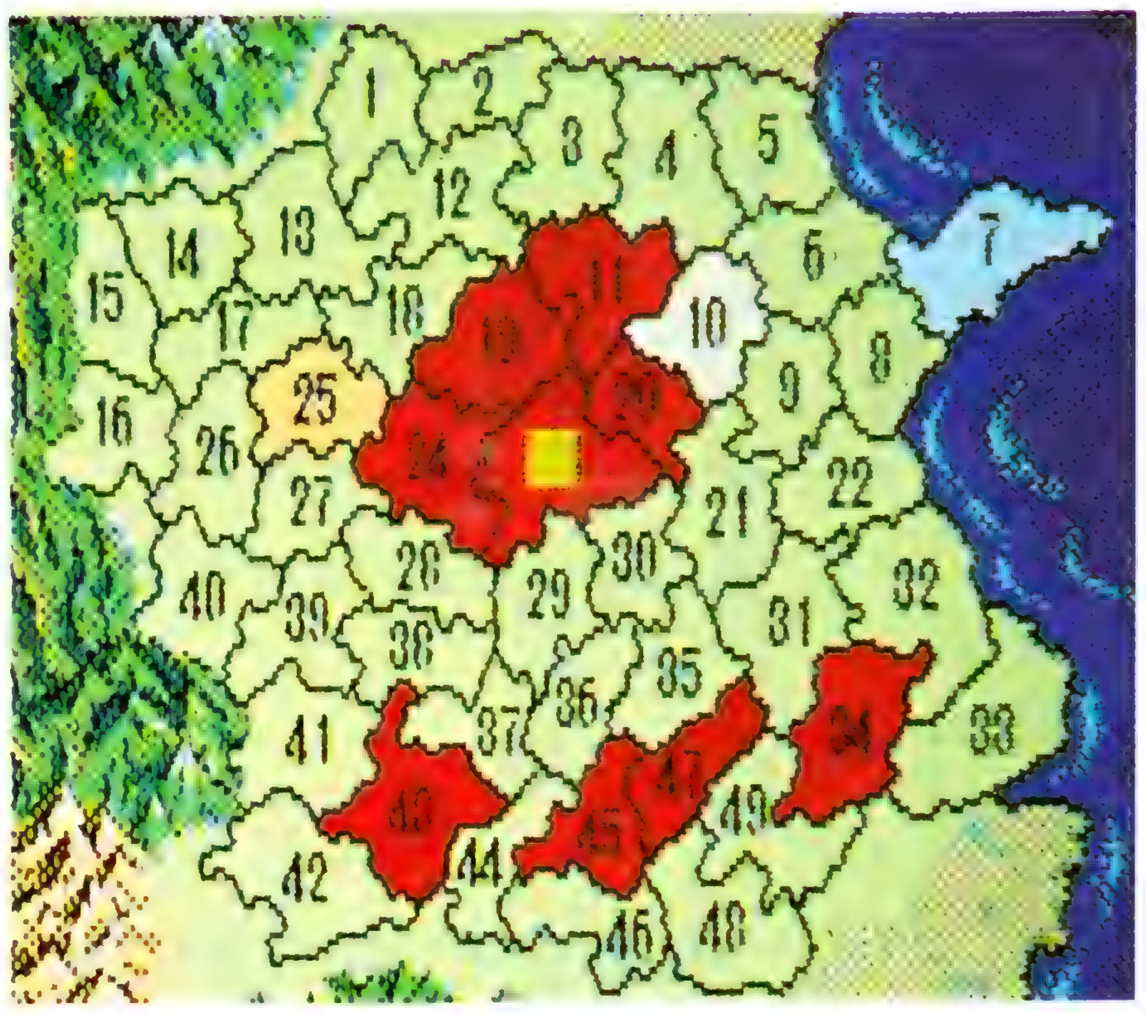
シナリオは4つ	
1	林冲、高俅の手先を斬り逃亡するのこと（1101年）
2	宋江、誤って閻婆借を殺害するのこと（1103年）
3	宋江、反詩を吟じ捕らえられるのこと（1104年）
4	晁蓋、史文恭の毒矢に当たり戦死するのこと（1105年）



➡舞台は宋の時代の中国大陸。原作はもう読んだかな？ 読んだほうがいいんじゃないかな。

■ジャンル/シミュレーション
■メーカー/光栄
■対応機種/PC-8801SR
■価　格/9800円
■発 売 日/12月下旬

逃亡の身から一国の主になるのこと



⬆高俅は北の赤い国々のどこかで安穏としているはず。

選択したキャラクターにもよるんだけど、逃亡中の身でゲームが始まる場合がある。その理由はさまざまなんだけど、たいていは義侠心からでた行ないが、役人のせいで犯罪者扱いになってしまった結果である。このへんのことは小説を読んでほしい。高俅のずるさがわかって、ゲームにも気合が入るってもんだ。

さて、その高俅をやっつけるには、早いとこ国を作って力を蓄える必要がある。逃亡中にも仲間を増やすくらいのことはできるが、地盤をしっかりさせるには、一国の主にならなくてはいけないのだ。

本拠地にするのによさそうな国まで移動したら、ねぐらコマンドで国家建設。できれば、周囲にあまり強力な敵のいないところがいい。勢力分布を簡単に説明しよう。マップ上の赤い国々が高俅の支配地。それ以外の色の国も少しはあるし、ゲームが進むにつれて、ほかの好漢（リーダーシップを持った強者は好漢というらしい）が国を作って、新しい色の国ができることもある。でも、それらの国は敵じゃないぞ。倒すべきは高俅だ。後々のためにも弱小国は助けてあげるくらいじゃないといけない。



逃亡	追われる身なので、移動することを逃亡という。
人物を誘う	その国にいる人物を仲間にならないかと誘う。
ねぐら	ねぐらを作って、その国を支配するコマンドだ。
休養	体力が残り少なくなってきたら、休養をとる。
情報	他国の状況や、強者たちの様子を調べるのだ。

⬇国を持つとコマンドは3倍に増えるのでした！



戦争	隣国へ攻めこむときと、猛獣退治のときに使う。
奉仕	治水、開墾、開発など、国づくりに奉仕するのだ。
製造	船か武器を作る。金と原材料がないと作れない。
移動	強者たちの移動だけでなく、金品も輸送できる。
外交	不戦同盟を結んだり、他国の好漢を塞に迎える。
出向	街に出かけることを、出向というのであった。
調達	金や鉄をどこからか調達できることがあるのだ。
狩猟	食料やお金になる毛皮は狩猟で手に入れるのだ。
人事	仲間を義兄弟にしたり、追放したりできるのだ。
軍備	小者(兵士)を雇い入れたり、船の配備をする。
訓練	小者を鍛えて戦いに備えなくてはいけないぞ。
宴会	食べて飲んで、体力回復。部下の忠誠度も上昇。
休養	疲れちゃったら、ゆっくり休んだほうがいいよ。
施し	部下の強者や住民に施しをして忠誠度をアップ。
情報	自分の国以外の情報は、コマンド1回に相当。

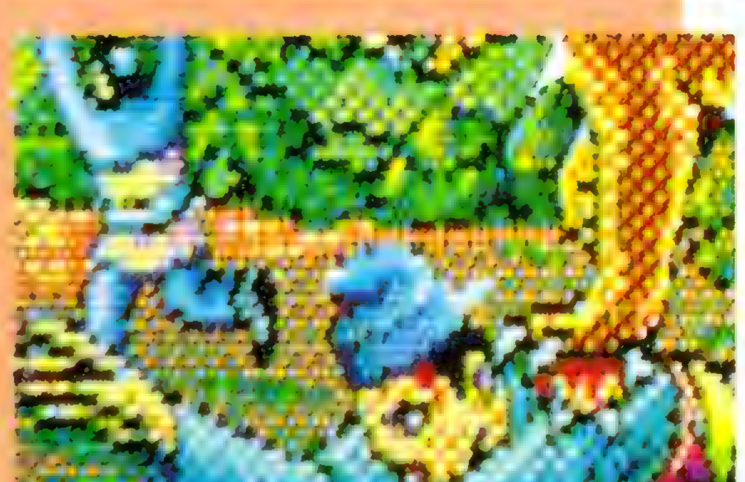
強い国をめざし黙々と努力するのこと



➡治水をサボると、ほら洪水が発生しちゃうぞ。



➡体力が消耗したら、休息コマンドをイッパツ。



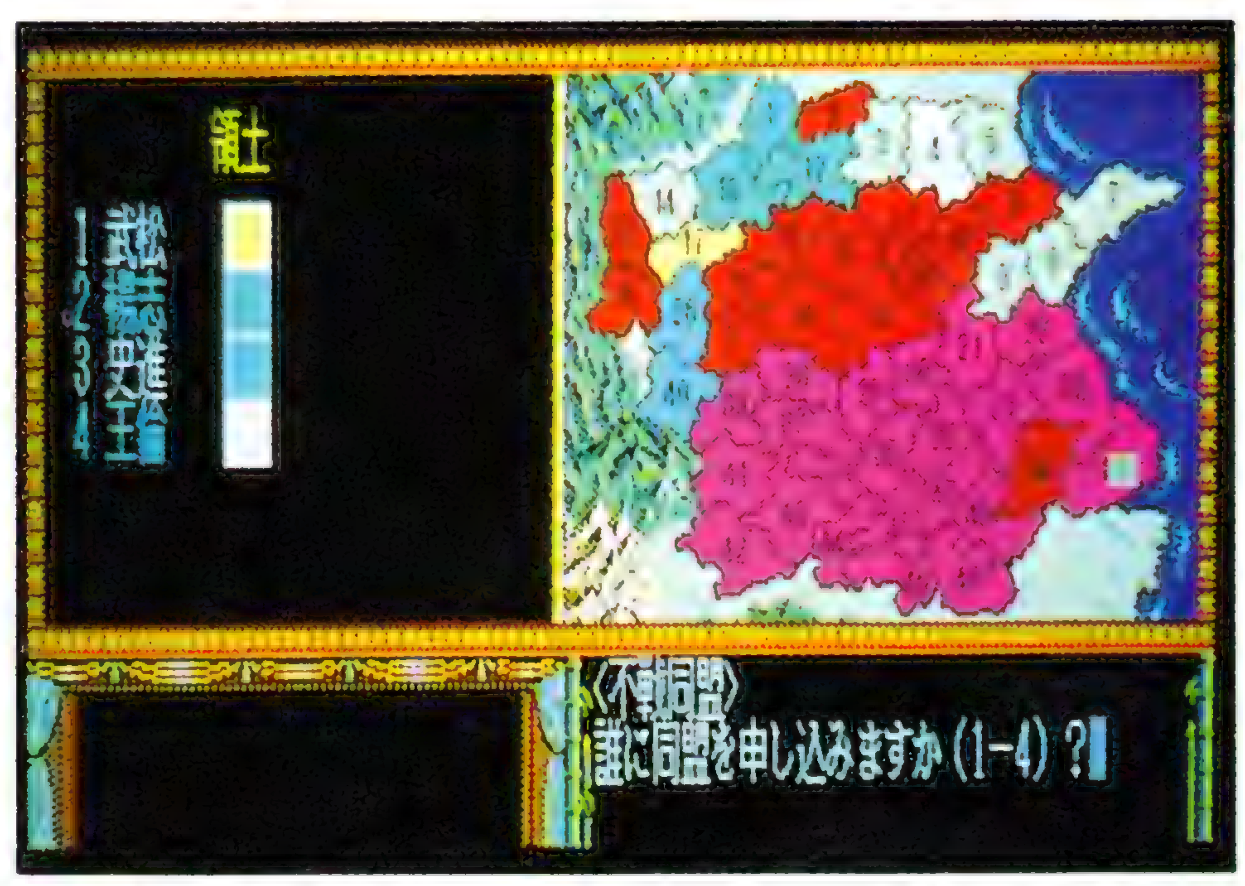
➡熊が出たり、トラが出たり、ヒョウが出たり。

無事、国を持つことができたとしても、もとは空白のさら地だったところ。土地は痩せてるし、洪水の可能性もある。ここは、奉仕コマンドを連発して、治水、開拓、街の開発にいそしむべし。

とはいっても、当ゲームのキャラクターは体力パラメータというものを持っていて、コマンドを実行するごとに残りの体力が少なくなっていってしまう。コマンドを実行するのに必要なだけの体力がなくなると、情けないことに、弱音をはくだけで、動けないのだ。そういうときは、休息コマンド。仲間がいれば、彼らも休めて体力回復。何度も休めば、体力値の上限まで元気が戻るぞ。

それにしても、任侠親分的国家統治者はなにかと忙しい。熊が出たと聞けば、熊退治。虎が出たと聞けば、虎退治だ。これは戦争コマンドの退治モードで行なうんだけど、ひとりだと大怪我するだけで、すごすご引き返すことにもなるのだ。

そこで、有事に備えて、小者を雇っておく。兵士と呼ばずに、小者と称するのが水滸伝的だ。相場にもよるが、高いときでもひとり金7くらい。ひとりの強者は最高100人の小者を使うことができる。もっとも、小者を100人といったら、資金がかなり必要。狩猟コマンドで毛皮を捕って売り、食料も蓄えるべし。水滸伝では、秋になれば自動的に金や食料が増えるなんてことはない。

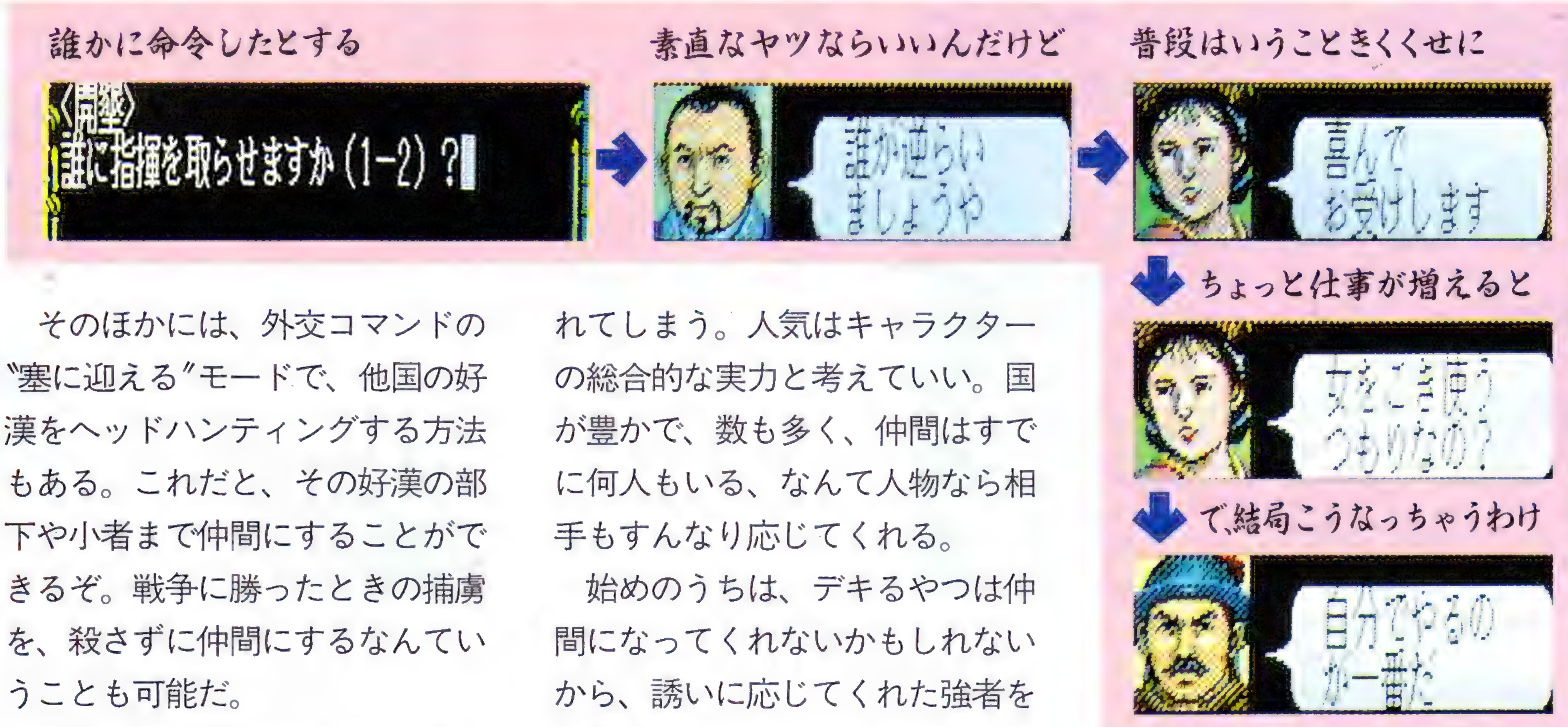


⬆高俅の国の隣は避けたほうがいいだろう。戦争がイヤなら、外交コマンドで、不戦同盟を結んでしまうという手はある。

人の使い方がうまくないとダメのこと



⬆忠誠度があまり低いと逃げられる。体力が下がりすぎると働かない。まったく。



水滸伝でいちばん大事なのは、仲間を作ること、その仲間をうまく使うことだ。仲間を作る方法はいくつかある。いちばんてっとりばやいのは、繁華街で「同志にならないか」と声をかけることだ。

そのほかには、外交コマンドの〝塞に迎える〟モードで、他国の好漢をヘッドハンティングする方法もある。これだと、その好漢の部下や小者まで仲間にすることができるぞ。戦争に勝ったときの捕虜を、殺さずに仲間にするなんていうことも可能だ。

いろんな仲間の作り方があるが、どの場合も自分の人気が、〝仲間になってもいいな〟と、相手に思われる程度に高くないと誘っても断られてしまう。人気はキャラクターの総合的な実力と考えていい。国が豊かで、数も多く、仲間はすでに何人もいる、なんて人物なら相手もすんなり応じてくれる。

始めのうちは、デキるやつは仲間になってくれないかもしれないから、誘いに応じてくれた強者を大事にしていくしかない。コマンドをどんどん与えて、経験を積んでもらおう。ただし、疲れやすいやつは、ちょっと体力値が減ると文句を言って動かなくなる。そういうときは休ませてやるしかない。人手がいるっていうのに怠慢だぜ。

仲間を集めたり買物したりするのこと



⬆街へ行く〝出向〟コマンドは、自分自身にしか使えない。赤い字は閉店中の店。

小説水滸伝にとって、街の喧騒は事の起こりに欠かせない。酒屋でガブガブ酒を飲み、牛肉、犬肉をバクバク食いまくり、勢い余って騒ぎを起こすこともしばしばだ。

光栄の水滸伝でも、街は重要な場所。狩猟で手に入れた食料や毛皮の売買、武器や船の購入など、無頼漢の生活必需品を調達するところは、みんな街にあるのだ。

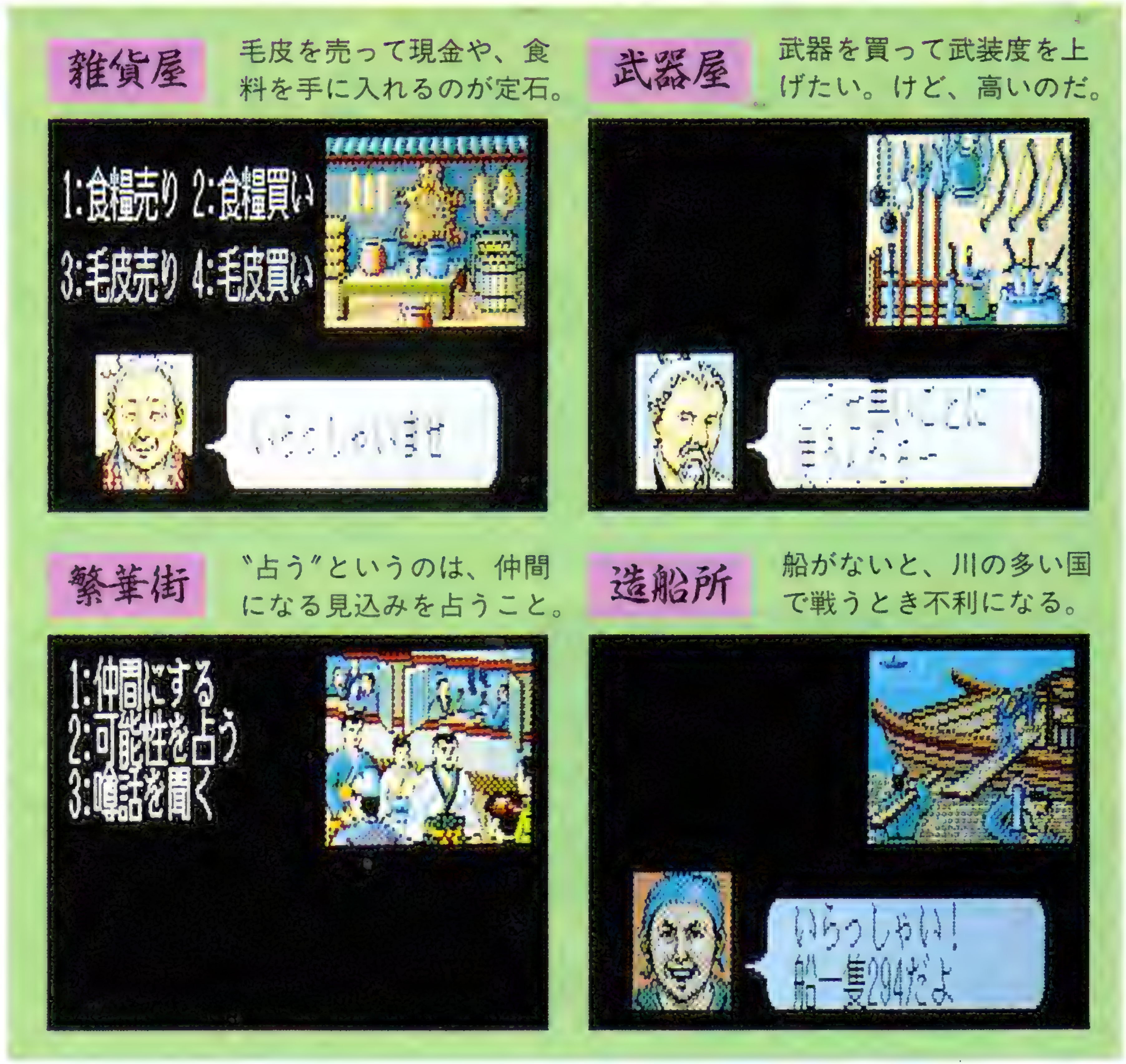
繁華街に行けば、仲間になってくれそうな輩がいるかもしれない。美女が仲間になってくるかもしれないぞ。しかし、よく考えると、繁華街で女の子(歳をくったのもいる)を誘って仲間にするというのは、現代社会でいうところのナンパではなかろうか。

ま、それはいいとして、いやなやつも繁華街には少なくない。こちらがせっかく誘っているのに、無頼漢になる気なんてない、と突っぱねる者もいるのだ。自分の人気がまだ低いのがいけないんだろうけど、そういう断り方はよくないと思うのだ。無礼だよな。

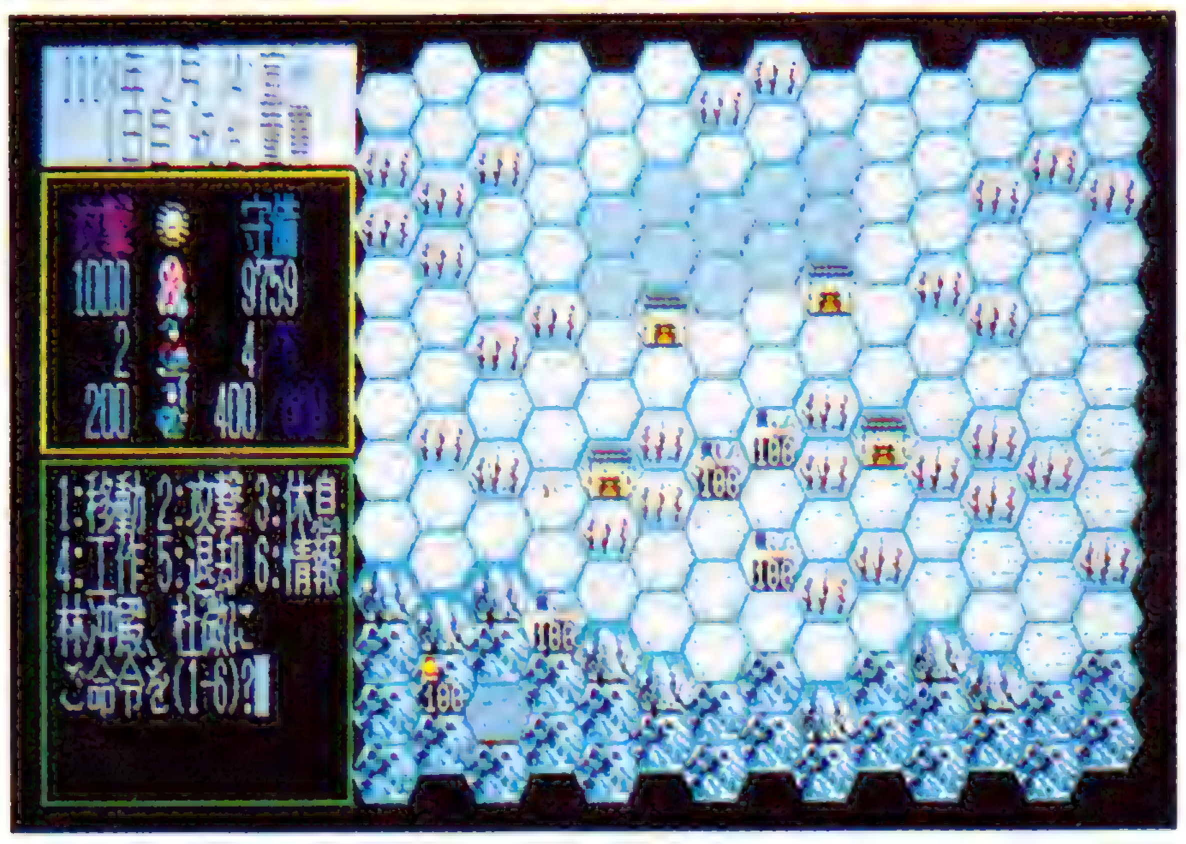


⬅断わるにしてもね、そーいう言い方はないと思うわけ。

ところで、街で物を売り買いするときはいちおう相場を気にしておこう。50を中心に、そう大きな変動はしないようなので、投機的売買で得したり、時期を逸して大損したりすることはないはず。それでも、みすみすお金をムダにするのはよくないので、買物は相場が安いとき、売るときは相場が高いときにすること。



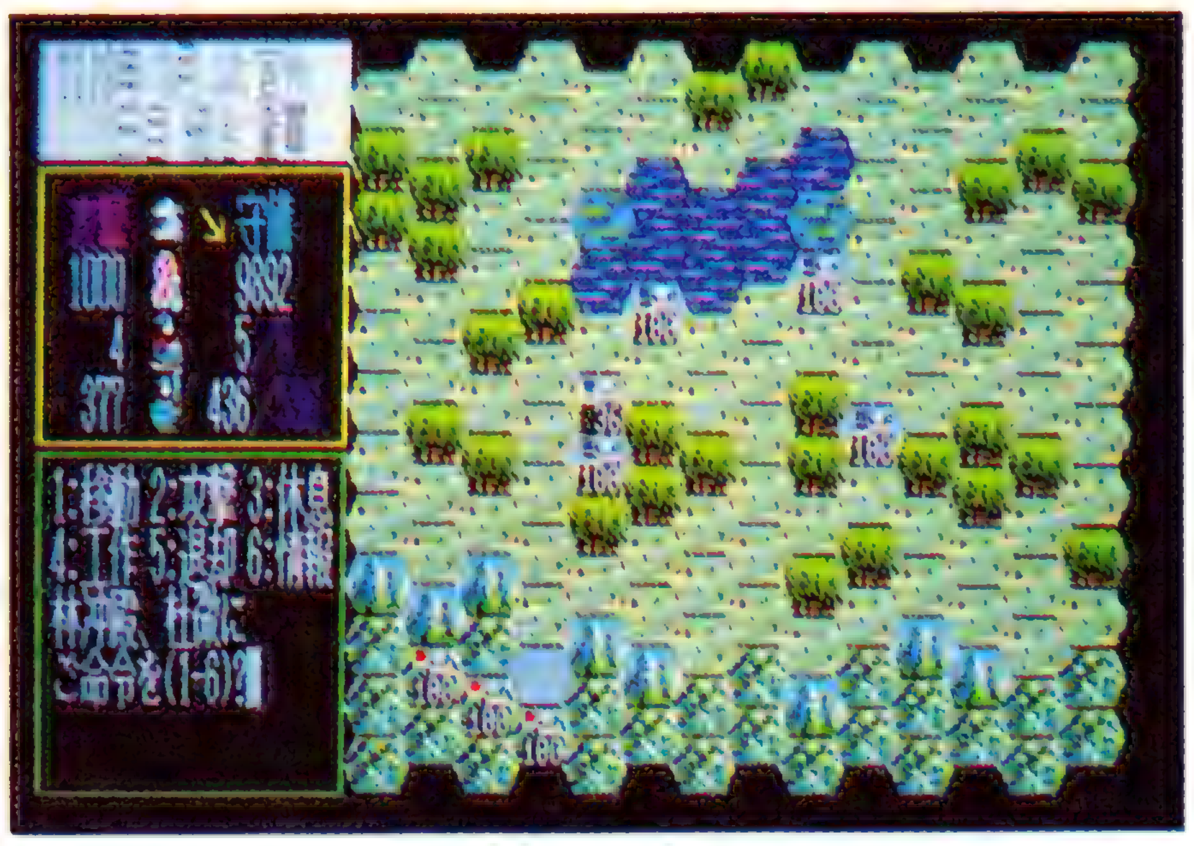
季節感のあるマップで戦闘するのこと



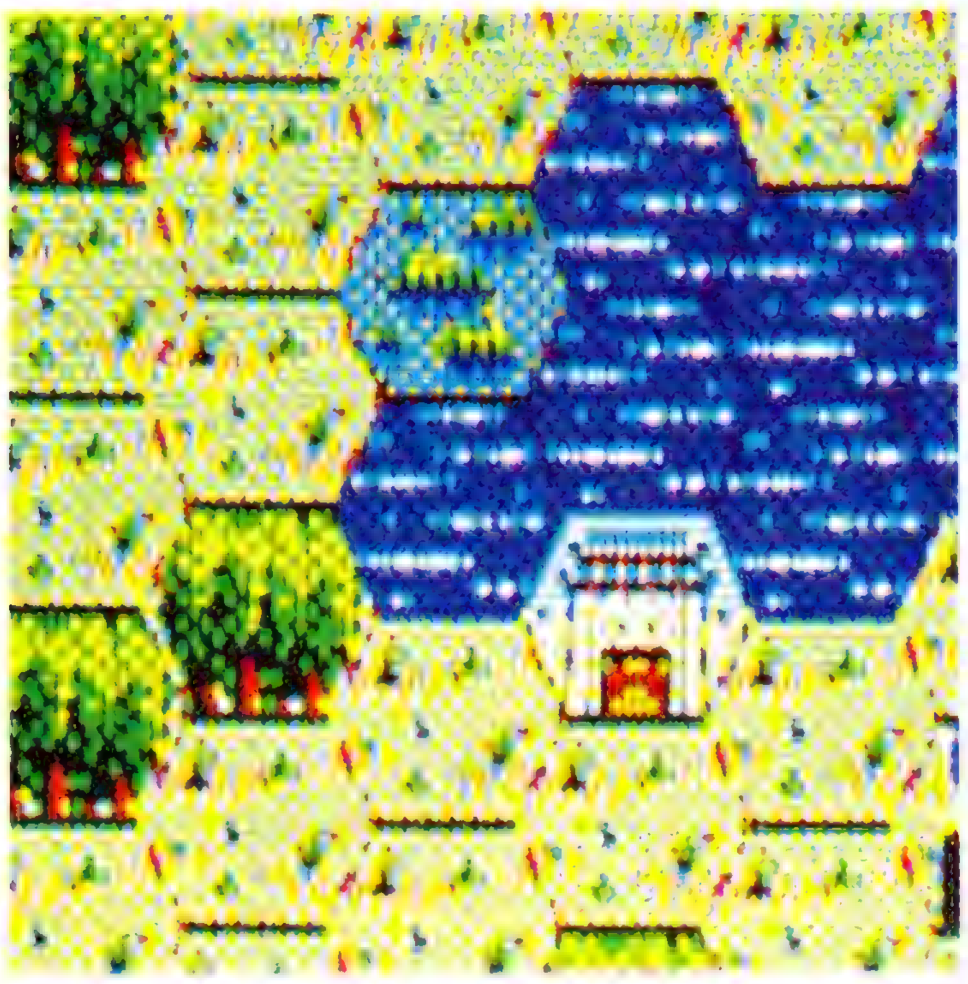
⬆寒そうなのだ。川も凍って、上を歩けるかもね。



⬆秋は落ち葉がキレイ。火計しておイモを焼きましょ。



⬆春と夏はとくにこれといって特徴はないのである。



⬆城の中の敵はなかなか強固だ。平地にいる敵からやっつけていったほうが損害が少ない。

戦争コマンドの遠征モードで他国に攻め込む。自分で行っても、部下に行かせてもいい。勝つのに必要なだけの強者たちをドーンと送り込むのが遠征の基本。

おなじみのヘックス画面で、強者たちを操って敵にぶつかり、討ちとっていく。敵を全滅させるか、城をみんな占領するか、敵の兵糧がなくなるかしたら、その国は自分のものだ。もちろん、その反対の結果になったら敗北である。兵力数、兵士たちの武装度、訓練度が数値にあらわれる優劣の差となるぞ。

でも、戦は算術にあらず。巧妙な軍配さばきがおもしろいところだ。

水滸伝の戦いには今までの光栄のゲームにない、新しい戦闘のパターンがいくつかある。ひとつは、弓での攻撃。1ヘックスはさんで、2ヘックス先の敵を弓で射るのである。城の中の敵には効果が薄いが、野ざらしの相手なら、1回で1割近くの兵士を倒すこともできる。ただし、弓矢での攻撃は矢が切れたらおしまいだぞ。

水滸伝の世界ならではの戦いかたが、妖術。敵兵の精神を攻撃するような、心理戦を妖術と呼んだのかもしれないが、知力の高いものだけが使えるこのワザは、3ヘックス以内の敵にいっぺんにダメージを与えられるのだ。何度も使うことはできないが、強力な攻撃方法なのである。

強者は小者が全員やられてしまっても、単身、敵に立ち向かう。兵士数の表示が赤字のときは、それは、その強者の体力値で、それがゼロになるまでは、奮闘できるのだ。本当に強い強者なら、ひとりでも手強い。ひとりの敵もあなどるな。

戦い方いろいろ	
白兵戦	ふつうに戦うときは、白兵戦をしかけるのだ。
飛び道具	2ヘックス先の敵を、弓矢を使って攻撃する。
妖術	自分から3ヘックス以内の敵を同時に攻撃!
一騎討ち	強者対強者の勝負。小者の数は関係ないのだ。





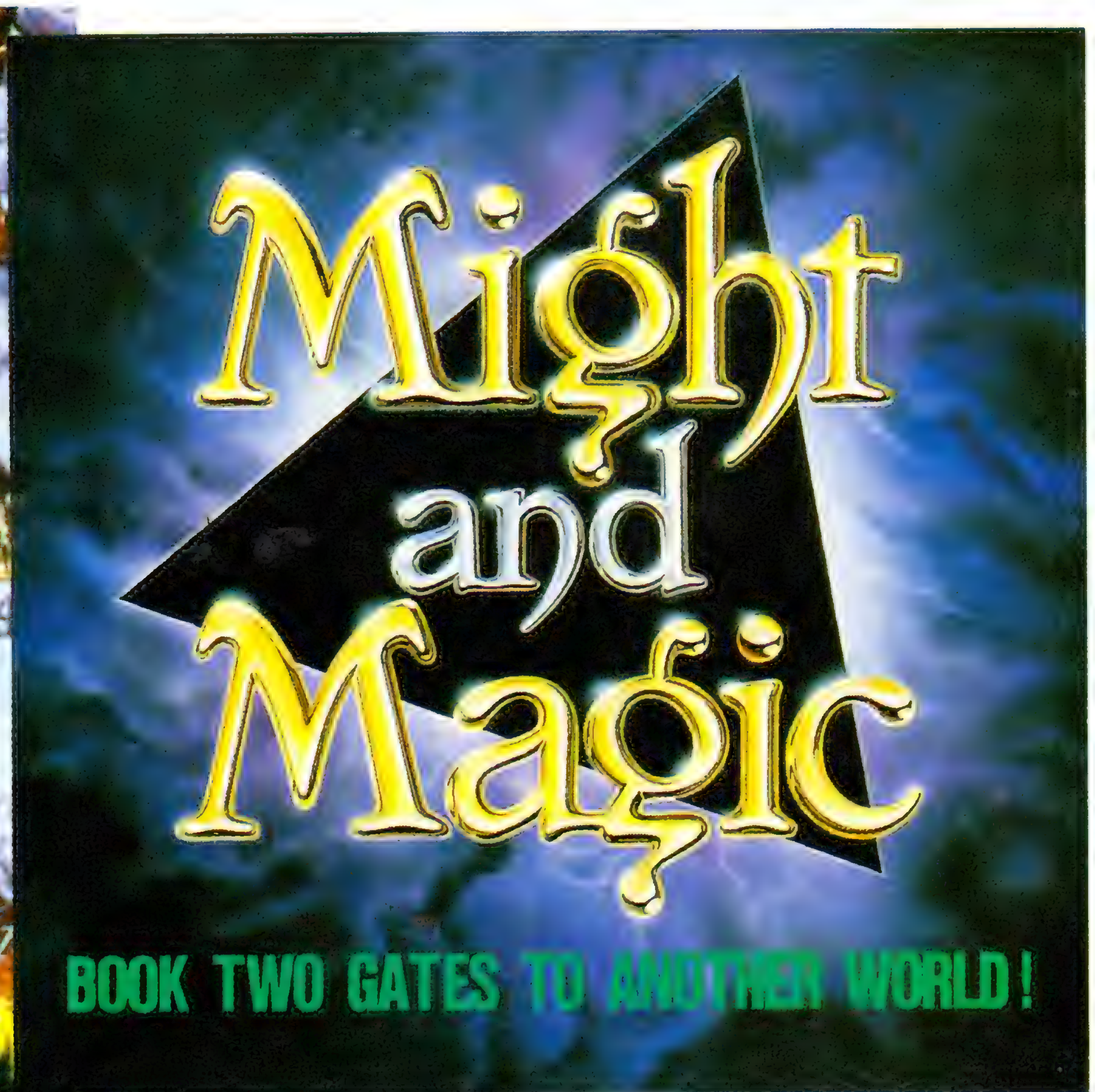


水滸伝の強者たちは自主的だ

部下たちに占領した国家の経営を任せておくと、ほうっておいても彼らなりに仕事をして、奉仕をしたり、兵力を強めたりする。元気のいいやつは、プレイヤーがなんにも命令しなくても、勝手に戦争をしかけたりする。それで、勝てばいいのだが、負けたりすると、叱ってやりたくもなるものだ。逆に、不意に、留守にしている国が侵略されても、自力で防衛して、敵を撃退してくれたりなんかすると、うれしいかぎり。

国が増えてきたら、敵国に接していない後方の国は、そこそこ有能な部下に任せきってしまっていいだろう。プレイヤーのキャラクターは、敵国に近い国や、仲間探しをしたい国、プレイヤーが直接治めたい国などにいたほうがいい。部下キャラクターだけじゃ、行き届かないことがあるので、その点をプレイヤーがフォローしてあげるのだ。

ただ、あんまり部下に任せすぎてしまって、のんびりしてしまうと時間切れでゲームオーバーになりかねない。勢力も拡大されて人気も高まり、そろそろ高俅を倒せるな! てな、タイミングに、北方からの侵略で宋の国全体が崩壊してしまうのだ。急げよ!



お待たせ！ 『マイト・アンド・マジック・ブックⅡ』の徹底解剖ですよ！ PC-9801版が発売されて、今日でちょうど2週間。クエストにとりかかり始めた人もチラホラいるかもしれないけど、なんたって最初が肝心だよね。もうミドルゲートを出発した人も、まだ町の中にいる人も、とにかく一度、じっくりと作戦を考えてみるべし！ 今回はキャラクターメイキング時の注意事項や、ミドルゲートの町の案内などを中心に、お送りしたいと思います。心して読むようにね。



☗タイトルグラフィックは死の世界のイメージか。Ⅰと比べ雰囲気がだいぶ違う。

キャラクターを作る！

ゲームをスタートさせてまず第一にやらなければならないことは、なんといってもキャラクターメイキングだ。これから苦労をともにするキャラクターだもの、メイキングはていねいに、時間をかけて行なおう。

オリジナルキャラクターは、キャラクター番号AからXの、24人まで作ることができる。最低限ゲームに必要なオリジナルキャラクターはひとりだが、実際にクエストに突入する前のゆとりある時間に、なるべく多くのキャラクターを作っておくことをおすすめする。

メイキングでは、24人全部を新しいキャラクターにしてもよし、もし〝Ⅰ〟のキャラクターを使いたかったら、〝Ⅱ〟へ移し変えることも可能なのだ。Ⅰのキャラクターを使った場合は、そのキャラクターのレベルはⅠに戻されてしまうが、ある程度の経験値がボーナスとしてプラスされる。まるっきり作り直して遊ぶか、愛着あるⅠのキャラクターを使うかはキミの自由。好きなほうを選んでほしい。

パーティーには、最高8人までのキャラクターを参加させることができるが、オリジナルキャラクターは最低ひとり、最大でも6人までしか加えられない。残りの穴はハイアリング(傭兵)で埋めるわけだが、極端な話、自分のキャラクターがひとりで残り7人が全員ハイアリング、なんてパーティーも不可能ではない（このようなパーティーが効果的かどうかは別)。

ただし、ハイアリングを雇うにはかなりのおカネが必要となってくるので、やはり自分のキャラクターに頼るほうが賢明だ。それにゲームスタート時点では、すぐにハイアリングを仲間に入れられる状況ではないはずだしね。

Ⅱには、忍者とバーバリアンの2つのクラス(職業)が新しく設けられた。どちらも大きな戦力になること間違いなし。また今度は、クラスごとにやらなければならないクエストがあるらしいので、そのときになってあわてるよりも、あらかじめすべてのクラスのキャラクターを作ってレベルアップさせておいたほうが、得策なのだ。



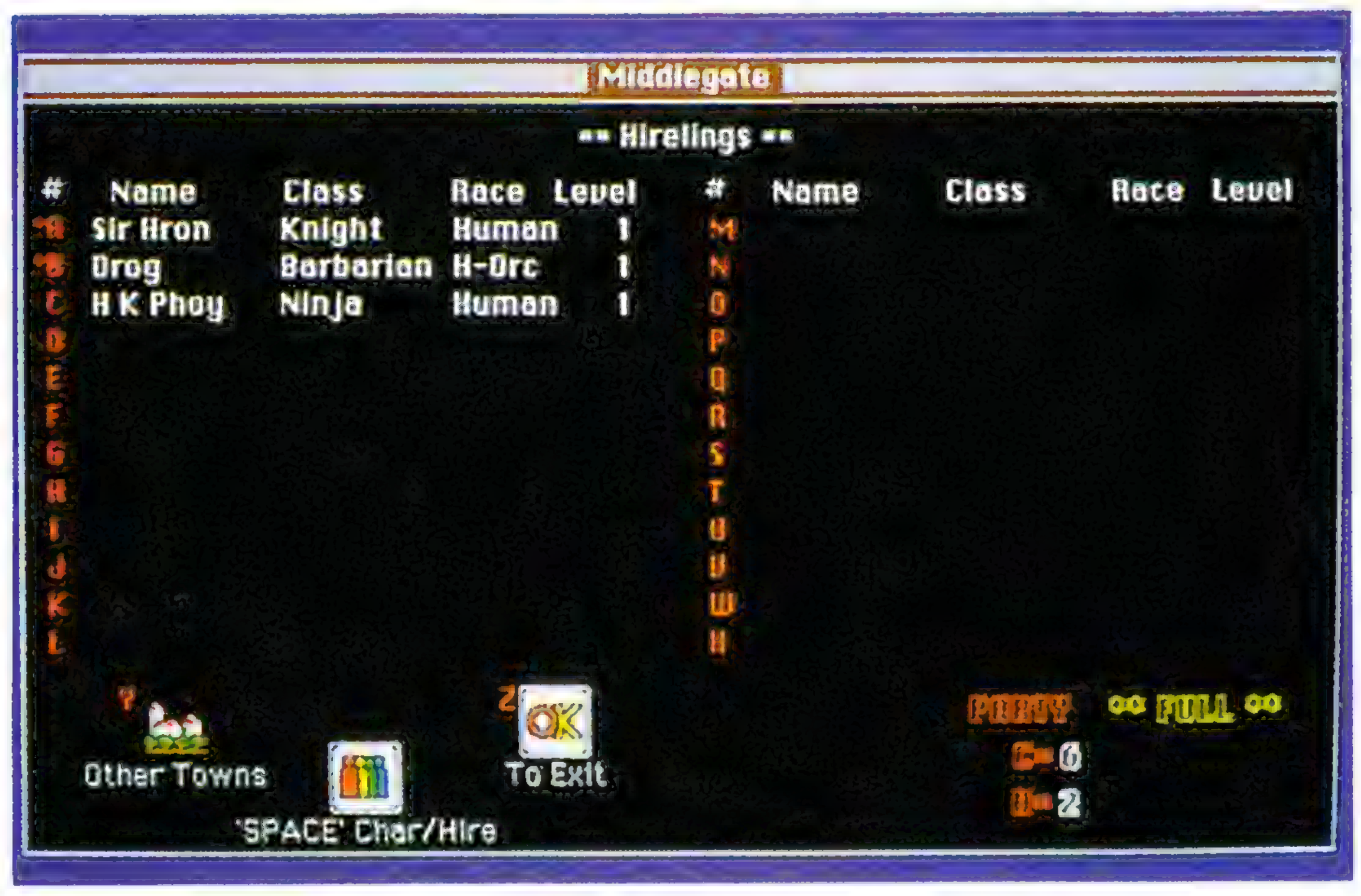
☗キャラクターメイキング画面。気にいったキャラクターには、最高の名前を付けてほしい。感情移入度がまったく違います。



☗キャラクター登録は24人まで。今度はクラスのほかに、そのキャラクターの種族まで表示されるのだ。便利になったもんです。

■ジャンル/ロールプレイング ■対応機種/PC-8801SR、PC-88VA、PC-9801、FM77AV、X1、X1t、X68000、MSX2
■メーカー/スタークラフト ■価　格/9800円 ■発 売 日/発売中（PC-9801版）

ハイアリングも仲間です



⬆ハイアリングのメンバー表。スタクラの中澤社長もメンバーのひとり。頼りになる⁉

クエストの道中、いろんなハイアリングに出会うと思う。ハイアリングを仲間に入れると、パーティーの頭数が多くなる。その分戦闘だって、有利になるはずだ。

しかしハイアリングの役目は、それだけではない。特定のハイアリングがいないと、解けないクエストがあるのだ。ハイアリングは全部で24人いるけど、その特定のハイアリングが誰かは教えな〜い。自分の手で探ってくれ。

ハイアリングを自分のパーティーに入れると、当然日当を払わなければならなくなる。この日当は、毎日強制的に差し引かれる。おカネがなくなると、ハイアリングは去ってしまう。また、ハイアリングの武器を取り上げてヘタな武器を渡したりすると、怒って逃げてしまうこともある。ハイアリングを雇うときは、キゲンを損ねないよう、十分注意しよう。

でも日当は必要だけど、ハイアリングはタダでレベルアップできちゃうのだ！　これはうれしいよね。ただレベルアップすると、日当も高くなるけど。

ハイアリングは戦闘時にはパーティー内の、好きなところに置ける。せっかくおカネを出しているんだから、せいぜい働いてもらわなくちゃね。



セカンドスキルは必修科目

キャラクターメイキングの際に、みんながもっとも気にするのが、キャラクターのパラメータだろう。少しでも数字の大きいキャラクターを求めて、何回もキャラクター選出に精を出す。少しでもそのキャラクターのクラスに合ったパラメータを、と願うのは、トーゼンのことだよね。でも、もうひとつ、注意してほしいことがあるのだ。

Ⅱではもともとそのキャラクターが持っている能力のほかに、〝セカンドスキル〞という第２の能力を身につけられるのだ。次ページからのミドルゲートの解説にも書いたけど、これには地図を書く能力、山を乗り越えられる能力、密林を通り抜けられる能力などがある。どれもおカネを払ってトレーニングすれば身につくので、ぜひともマスターしてほしい。これらの能力を持っていれば、山や密林などの障害物もよけずに済む、ってわけだ。



⬆プロフィール表示。パラメータやセカンドスキルには常に注意していよう。

モンスターの数を調節して早目にレベルアップしてほしい



Ⅰで誰もが泣いたのが、キャラクターのレベルアップのキツさ。レベルが上がるにつれて、次のレベルになるまでに、数万、数十万の単位の経験値が必要となってくる。トレーニング費用だって、莫大な金額になってくるし。レベルが上がらないと、クエストだって思うように解けないしね。Ⅱでもまた、あのいつ終わるともしれないレベル上げが待っているのかなあ。目の前、真っ暗になっちゃうよ。

なんてお嘆きの貴兄に。大丈夫。Ⅱではよりも、少しはレベル上げが簡単になっているのだ。

その秘密は、〝CONTROLS〞というコマンドの中の、〝DISPOSITION〞。これはモンスターの出現数を調整できるもので、１回の遭遇で出てくるモンスターの最大数を、多くしたり少なくしたりできる。調節は４段階だが、これを使えばゲームスタート間もなくの弱々しいときは、なるべくモンスターを少なく、ちょっとレベルが上がってきたら、徐々に出現数を増やす、といった具合に、キャラクターのHPに合わせて、戦闘の難易度を変えられるワケ。



⬆モンスターの出現数はキャラのレベルによって調節してね。



⬆そうすれば戦闘だってラクに勝てるようになるはず。レベルアップも早いぞ。





ミドルゲートの町から すべてが始まる！

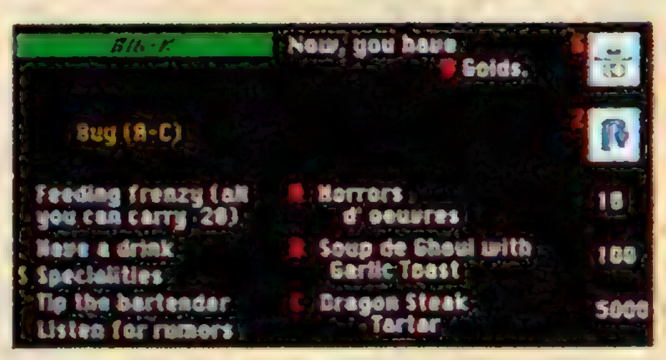
IIのスタート地点は、ミドルゲートの町。この町から、すべてがスタートするのだ。キャラクターを作り終えてひと息ついたら、まずはミドルゲートの中を、ざっと歩いてみよう。Iのソーピガルのときと同様、町の中はクエストへのいざないに満ちているのだ。もちろんミドルゲートの下には、アンダーミドルゲートがあり、ここが大事なカギを握っている。鍛冶屋で武器を整え、皆殺し羊亭でお腹を作ったら出発だ！

皆殺し羊亭

ここは酒場兼レストラン。お酒を飲んだり、食事をしたりできる。また、いくらかのチップをあげてウワサ話に耳を傾けてみれば、ゲームに関するヒントや情報が得られるかもしれない。

Iであった食料品店は姿を消してしまったので、食料もここで調達する。休息コマンドに欠かせないのが食料。はじめのうちは、買えるだけ食料を買っておくのが定石だ。食料を作り出す魔法やアイテムを手に入れるまでは、辛抱強くやるしかないね。

皆殺し羊亭のメニューは、見てるだけで思わず笑っちゃうようなのばかり。たとえば食事メニューの〝グールのスープ・ガーリックトースト添え〟や〝ドラゴンのタルタルステーキ〟なんて、いったいどんな味がするのだろう。お酒のほうも〝オークビール〟、〝アカデミックエール〟なんて感じで、今度はどれを飲もうかな、って考えるだけで楽しい。もっともフードに関するクエストもあるらしいから、笑ってばかりもいられないよ。



⬅お食事メニュー。フランス語になってるのね。



⬅ドリンクメニューも楽しい感じのものばかり。

貧乏人の通用門

何となくムッとする名前だけど、怒らないでね。ここは、10ゴールドでほかの町まで一気に移動できる、とてもうれしいサービスを受けられるところなのだ。この通用門を使えば、地上をヨタヨタになりながら旅するよりも、はるかに速く、安全な移動が可能となる。おカネに余裕があれば、ここでサービスを受けたほうが断然有利だ。

もちろんこのサービスも、ダテにあるわけではない。最初のクエストをクリアーするためには、欠かせない存在なのだ。この最初のクエストをクリアーできなければ、いつまでたってもほかのクエストにチャレンジすることができない。貧乏人とバカにするなかれ。お金持ちになってからも、お世話になるのよ～ん。



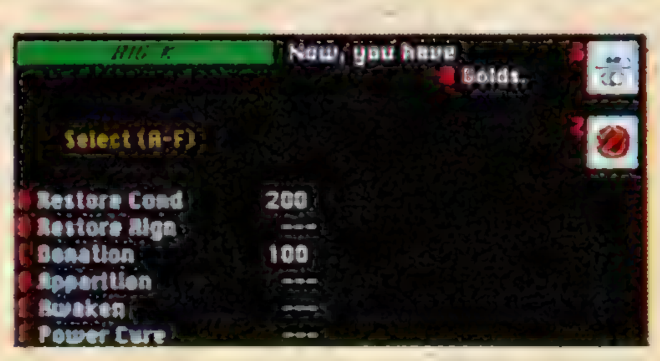
⬅E-4にある砂漠の町、サンドソバーまで運んでくれる。

寺院

寺院もまた、最初のクエストでは重要な意味を持つ。寺院でやることといえば、解毒や呪いの解除、死者復活だけだと思ったら大間違い。信仰心に基づく、何らかの行為があるはずだ。

そう、いつでも自分のパーティーを助けてもらうことだけを考えていてはいけない。助けてもらうからには、こちらも助けてあげなければならない。そうは思わないか？

IIにはミドルゲート、サンドソバー、ツンドラ、ヴォルカニア、アトランティウムの5つの町があるけれど、どの町の寺院でも同じような心がけでいること。信心深い行ないをしたパーティーには、とびきりうれしいごほうびが待っている。最初のクエストでの寺院での行為は、パーティーのレベルが低いうちはツライかもしれないが、やりとげる価値はある。がんばってクリアーしてちょーだい。



⬆寺院では、慎み深い態度を忘れずに。謙虚な気持ちでいよう。

鍛冶屋

武器や防具、魔法の力を秘めたアイテム、フツーのアイテムの売買ができるところ。ところがIIでは、さらにうれしいメニューが加わったのだ。

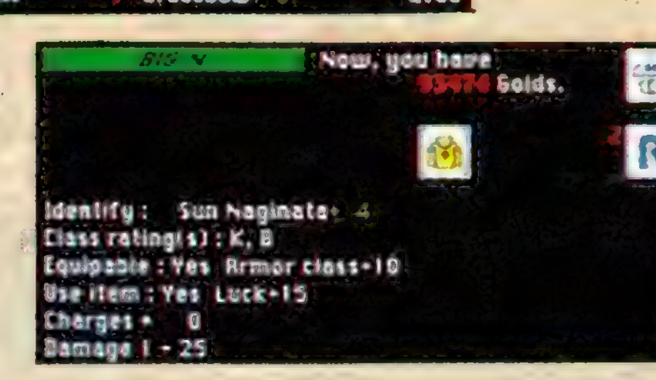
それは武器、防具のアイデンティファイ（鑑定）をしてくれること。この武器や防具はどれくらいの殺傷能力があって、アーマークラスがどれくらいで、どのキャラクターに持たせることができるのか、装備することによってどんな効果が生まれるのか、全部教えてくれちゃうのだ。

Iは武器や防具の持ち替えがと～ってもメンドーくさかったけど、もうそんなことはないでしょ。新しい武器が手に入ったら、鍛冶屋でアイデンティファイしてもらおう。ただしアイデンティファイサービスは、タダで受けられるわけではない。それなりのおカネが必要なことは覚悟して。

なお、〝本日のスペシャル〟を利用すると、いいものが安く買えるかもしれない。買いものは賢くやろう。



⬅本日のスペシャル。掘り出し物が見つかる？



➡そのアイテムに関する情報も聞けちゃうのだ。

セカンドスキルを身につけるための3軒

抜け道指南





ここでは密林を通り抜けられるスキルを、覚えることができる。密林が立ちはだかって前に進めないとき、わざわざ遠回りしなくとも、そのまま歩くことができるのだ。2000ゴールドと授業料は高いけれど、それだけの価値はある。覚えてソンはない。

オットー地図作成

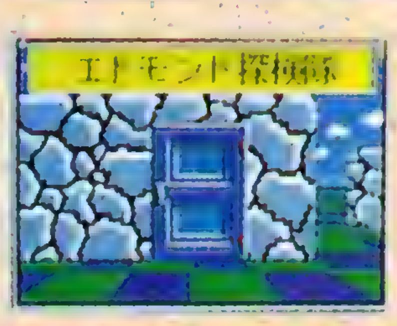




踏破したエリアを表示するスキルを教えてくれるお店。10ゴールドという手ごろな値段で覚えられるので、いちばん手軽なスキルといえよう。

町の中のお店は、のぞいてみるだけでも、非常に楽しい。ちょっとした遊び心が感じられて、ウキウキ。

エドモンド探検隊





山を乗り越えられるスキルを教えてくれる。密林を通り抜けられるスキルと並んで、役に立つものだ。こちらも2000ゴールドと値は張るが、ぜひとも修得したい。ミドルゲートから先に行くためにも、セカンドスキルは決して忘れてはいけない存在。

以上ミドルゲートの中を、ざっと紹介してみた。ここではとくに重要なものをピックアップして紹介したが、ほかにもお店はいくつかある。まとめて説明しよう。

まず宿屋。セーブのほかに、パーティーの解散、新パーティーの結成が行なえる。ハイアリングのことがあったり、クラスごとのクエストがあったりと、IIでは頻繁にパーティーメンバーの組み替えをしなくてはならない。Iのように、いったんゲームを終わらせていちいちパーティーを作り直さなくても、宿屋ですべてが済んでしまうのだ。また、ゲーム途中で出会ったハイアリングも、宿屋でパーティーに加えることができる。ハイアリングを加入させたかったら、いったん宿屋に戻ってね。

鍵屋さんが開店したのは、知ってるよね。ここではその名のとおり鍵を扱っているんだけど、ここもほうってはおけないお店のひとつだ。町に入ったら必ずのぞいてみて、どんな品揃えか確認しておくこと。これは鍵屋に限らず、お店全般について言えることだ。

もうひとつ、新開店したお店のことを書いておこう。〝居眠り魔法使いのギルド〟だ。何となくかわいらしい名前だけど、どんなサービスを受けられるお店なのかはナイショ。自分で調べてみてね。

ミドルゲートには、最初のクエストを授けてくれる人物もいる。彼と出会うまでは、しつこく町を徘徊しよう。

おそらく最初に手がけるであろうクエストについて

人によってどのクエストから手をつけるかは変わってくると思うが、ここでは最初にやっておくとトクすると思われるものについて、解説しておく。

ミドルゲートの町のどこかで、ノルドンという男に出会うはず。実は彼が、おそらく最初にクエストを頼んでくる人物なのだ。ノルドンは、ゴブリンに奪われたゴールドゴブレットを取り返してくれ、と言う。ここからが、クエストの始まり、始まり。

無事にゴブレットを見つけると、今度はノルドンの妹、ノルドンナから別のクエストを頼まれる。それもクリアーしていくと、ノルドンナはお礼にと、ハイアリングを紹介してくれるのだ。これもまた、おそらくは最初に仲間に加わるはずのハイアリングだ。

さらにクエストは続くが、成功の暁にはキミはキャッスルキーを手にしている。このキャッスルキーを使ってお城に入り、今度は王様のクエストに挑戦！　というわけ。

Iのスクロールのクエストのような、イモヅル式のクエストだが、キャッスルキーがなければお城に入れない。つまり王様のクエストに挑戦できない。その意味で、大変重要なクエストといえるだろう。

お楽しみはこれからだ！

さて、だいたいのところはわかってもらえたかな。まだまだゲームは続く。クエストも、もちろん続いている。お楽しみはこれからだあっ！　おっと、苦しみといったほうが当たっているかな？

マイト・アンド・マジックで一番つらいことは、クエストを見つけられないこと。自分が何をやればいいのかわからないときほど、苦しいことはない。IIでもたぶん、そんなふうに進路を見失ってしまうプレイヤーが出てくると思う。進路不明の人のためにも、これからもIIの紹介をしていきますからねん。

ミドルゲートの町を出ると、ご覧のような風景が開けている。が、レベルがある程度上がらないうちは、ミドルゲートとアンダーミドルゲートでがんばるのが得策。次回はみんなのパーティーのレベルも上がっていると信じて、さらに詳しく説明していこう。



⬅洞窟の入り口を見つけた。入ってみるか。



➡橋がかかってもキーがなければ入れない。

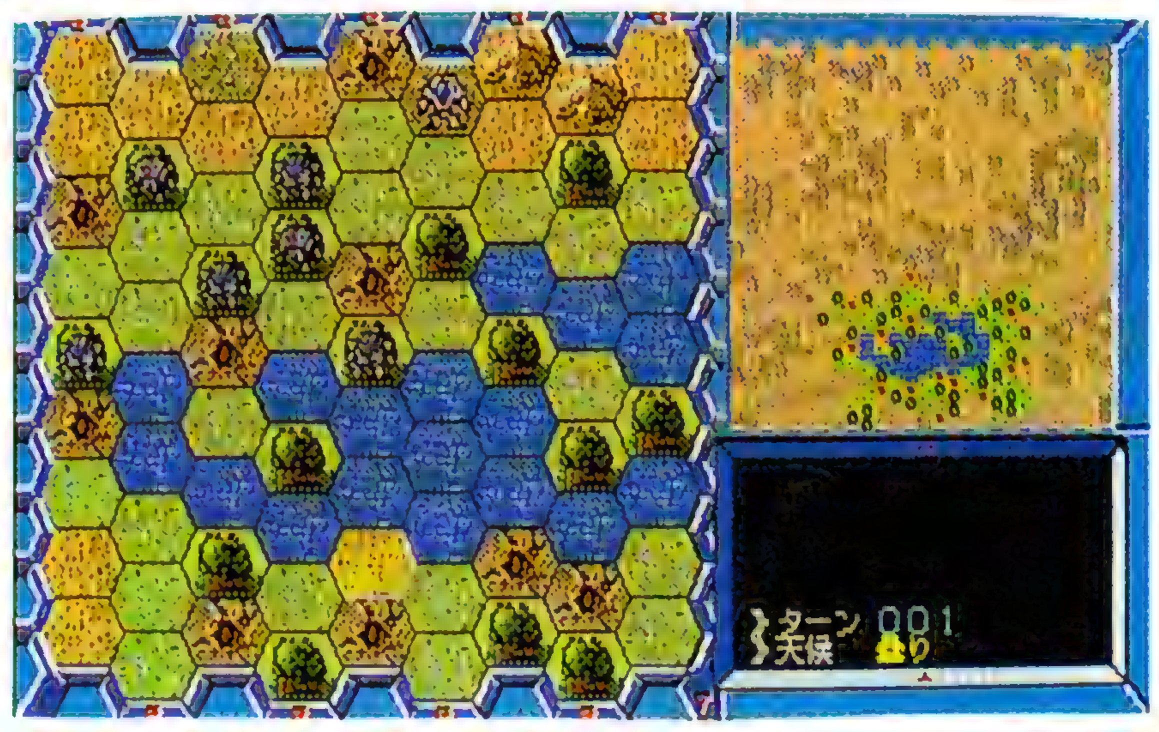


⬆道案内。どちらを選ぶか、運命の別れ道。



ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

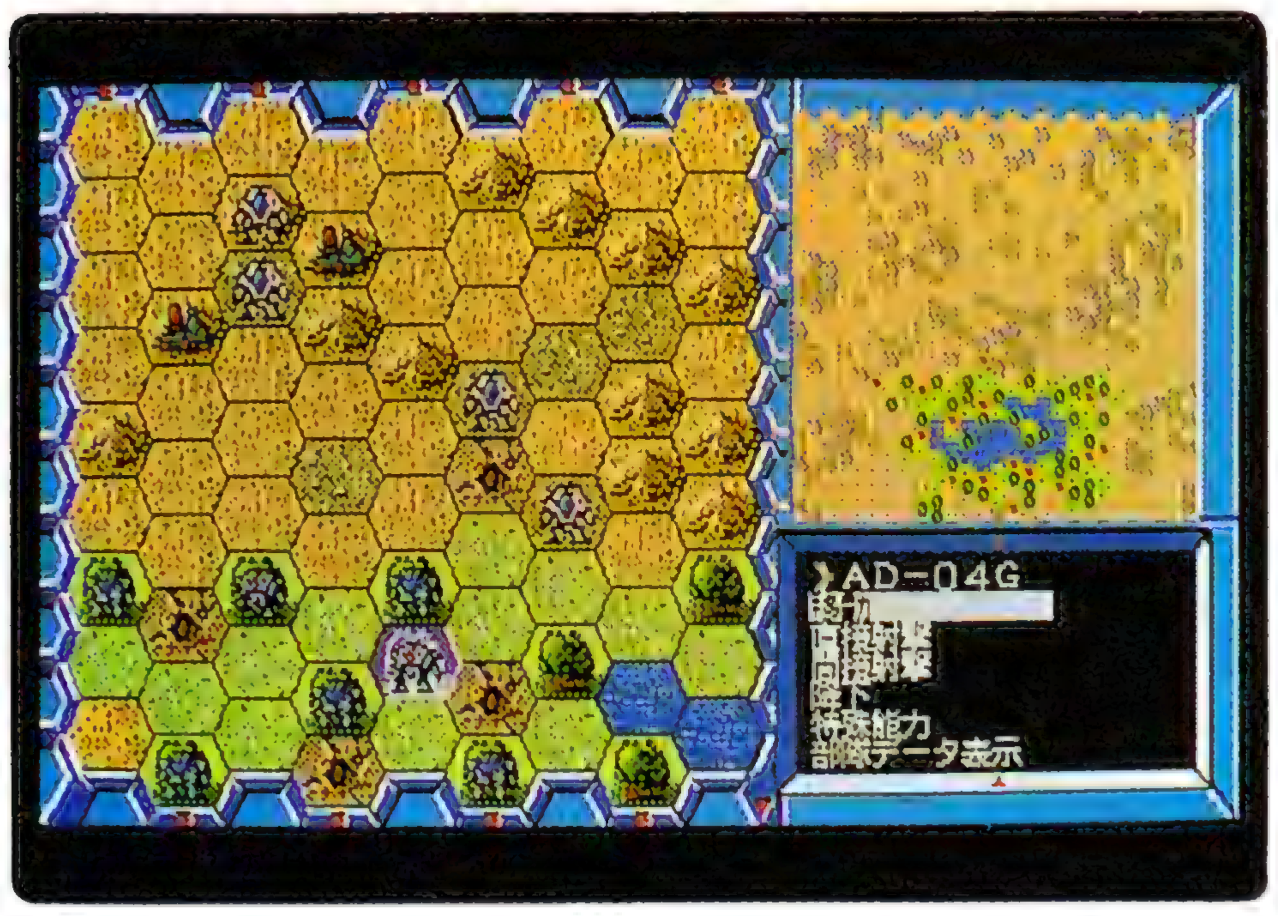


近未来のSF世界を舞台に、情感あるストーリーで描かれた『ライトニングバッカス』は、戦術級のシミュレーションゲームだ。今回は、各シナリオの攻略のポイントと兵器ユニットの性能に焦点をあてて、徹底解剖していこう。

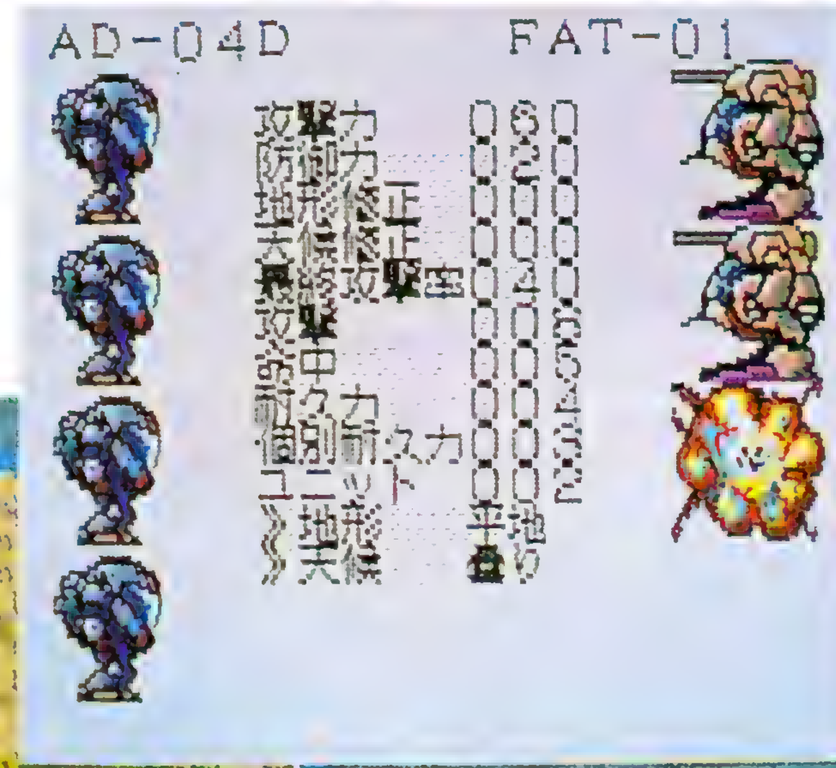
部隊を率いた戦いの奥深さを味わおう!

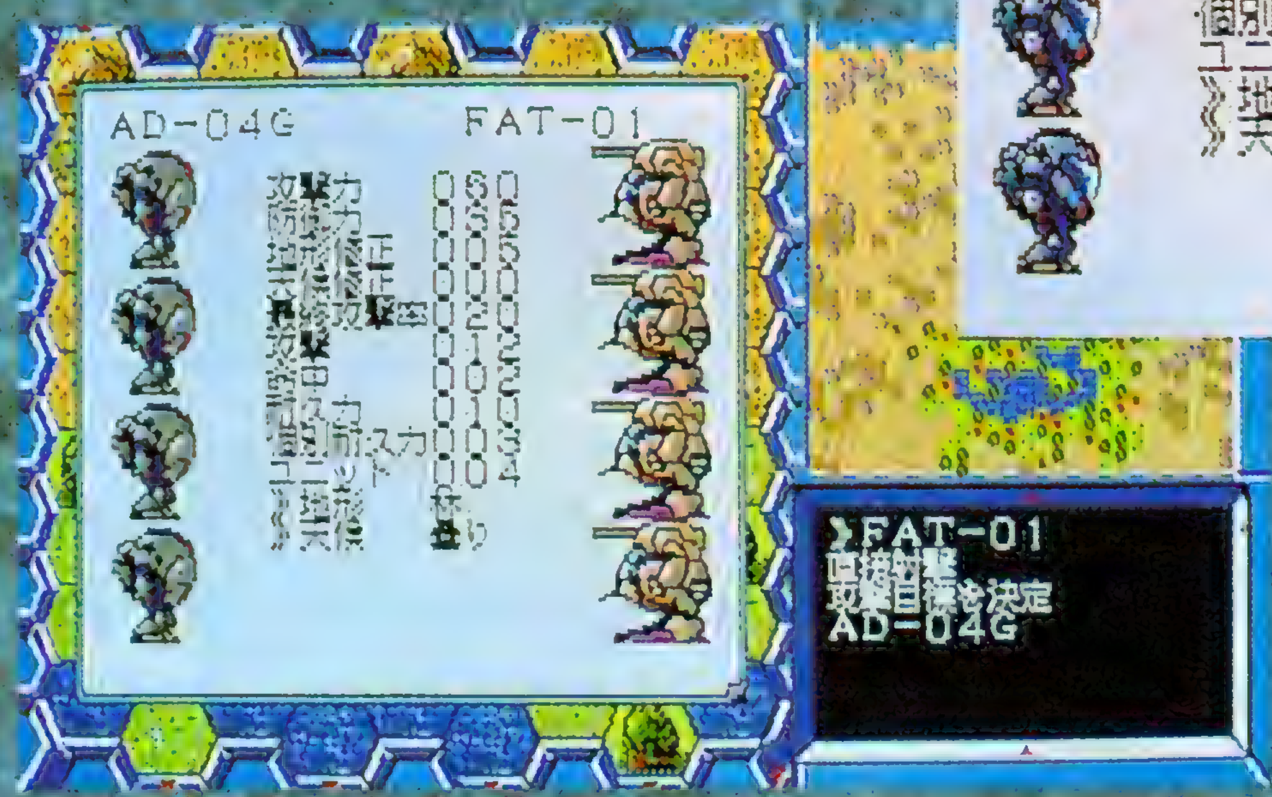
銀河系のはるかかなたにある惑星。そこには、地球の人類と似た進化を遂げた人々が住んでいた。この惑星は、大規模な世界大戦を終えたばかりであったが、〝火薬庫〟と異名をとるバッカス半島で、自治権をめぐる北バッカスと南バッカスとの内戦が、今にも始まろうとしていた……。

『ライトニングバッカス』は、ストーリー性を重視した戦術級のシミュレーションゲーム。プレイヤーは南バッカス軍の一中隊長になって、近未来兵器で構成される部隊を率い、設定の異なる8つのシナリオを勝ち抜いていくのだ。そして敵を滅ぼし、バッカス半島を統一することがゲームの目的なのである。



⬆NCS初のヘックスマップ。スクロールは滑らかで、操作性もよい。片手で遊べてしまうお手軽さがウレシイのだ。





戦闘結果はこうして決まる

⬅⬆攻撃法には、直接攻撃と間接攻撃がある。戦闘は、ユニットの攻撃力、防御力、耐久力/火力に加え、地形や天候も大きく影響する。森や林、山では敵の弾に当たりにくいが、道路の上では当たる確率が高い。また、豪雨や濃霧のときも命中率は大きく下がる。

ゲーム画面は、ヘックスでできたスクロールマップと全体を見渡すことができるマップ(全体マップ)で構成されている。各シナリオは、敵の兵力はもちろん、自軍の登場ユニットの種類や数、初期配置の場所もさまざま。さらにシナリオの勝利条件も異なっている。敵をすべて倒さなければいけないもの、味方の建物を守り通さなければならないもの、味方の部隊を救出しなければならないもの、また、とにかく生き残ることが勝利条件のシナリオもあるのだ。プレイヤーはそのシナリオごとの状況と勝利条件をしっかり把握し、最善の作戦を立てて敵と対決する必要がある。戦いの厳しさ、奥の深さがたっぷり味わえるのだ。

ゲームに登場するユニットの種類は、自軍と敵軍あわせて24種類。各ユニットは4機で1部隊を構成している。特に重要な役割を果たすのが、プレイヤー側南バッカス軍の機動歩兵AD(Armed Devise)と、コンピュータ側北バッカス軍の対AD機動歩兵F.A.T.(Fighting Armored Tracer)だ。両方ともシナリオが進むに従ってパワーアップされていくのだが、この開発競争が、内戦を一層激しいものにしていくのである。

プレイヤーは、1ターンに搭載、移動、合流、攻撃の4つの行動をとることができる。このうち搭載は、輸送するために、機動歩兵を輸送ユニットに乗せること。また合流は、戦闘で数が減った部隊をまとめて、新たに1部隊として編成し直すことである。いずれも、シナリオによっては勝敗を決するほど重要な行動だから、しっかり理解しておこう。

さて、いよいよ次のページからは、各シナリオの設定とその攻略のポイント、ならびに各ユニットの特徴を解説していこう。8つのシナリオをすべて制覇すると、キミはこの惑星の歴史に名をつらねることになるのだ!

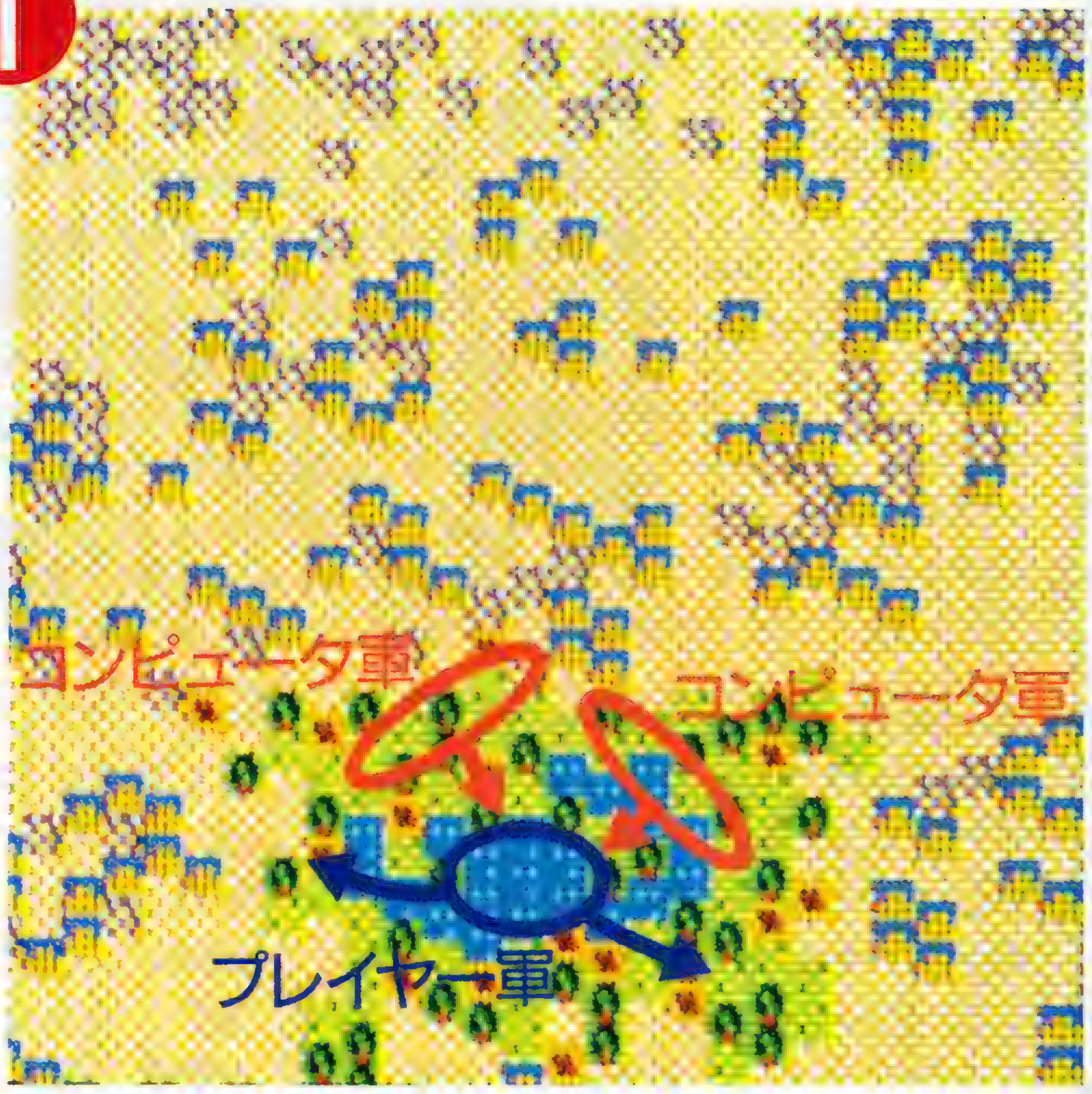


■ジャンル/シミュレーション
■対応機種/PC-8801SR
■メーカー/日本コンピュータシステム
■価　格/7800円
■発売日/12月17日発売予定

8つのシナリオを突破せよ!

シナリオによって、それぞれきわどいシチュエーションが設定されている。各シナリオのネライを把握し、攻略のポイントをよく理解してからプレイしよう。

シナリオ① 新兵器

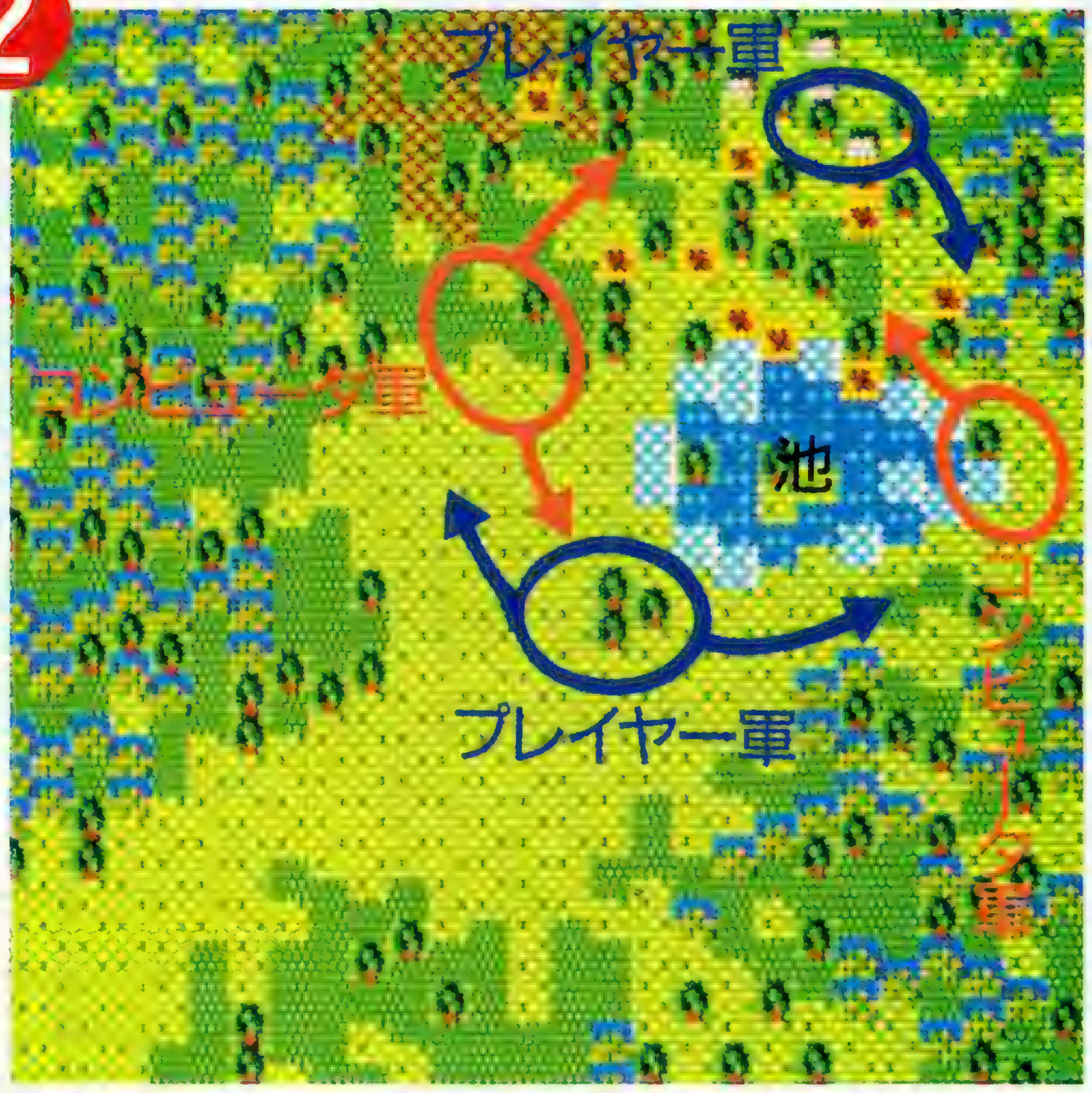


キミの目前に、謎の機動歩兵が現われた。「奇襲だ！配置につけ」。敵軍の突然の襲撃に、あわててADに乗り込む兵士たち。そのそばで敵弾が爆発した。中隊長就任後、初の戦闘は、こんな不幸な始まりだった。

最初は逃げ、援軍が到着したら一気に反撃に出よう

プレイヤーがユニットを配置し、ターンを終了すると、コンピュータ率いる敵軍がいきなりプレイヤーの部隊をとり囲むように出現し、激しい攻撃を仕掛けてくる。ここで自軍は、大損害を受けてしまうだろう。さらに敵軍は、北から大挙して押しよせてくるので、自軍の部隊をふたつに分けて、南東、南西へ逃げ回り、味方の増援が来るまで防戦に徹する。増援が来るまでもちこたえればこっちのもの。一転して反撃に移ろう。シナリオ１は、敵を全滅させることがクリアーの条件になっている。

シナリオ② 突破



新兵器F.A.T.の出現のため、南バッカス軍の本隊は撤退せざるを得なかった。そのため、クラウス中隊が敵の中に孤立してしまう。司令部はキミに、敵の包囲網を突破し、クラウス中隊を援護せよと命令してきた。

本隊で敵軍を弱らせておき、味方の部隊を救出せよ

マップの北東に孤立しているクラウス中隊は敵軍の厚い包囲網にはばまれて、まったく身動きがとれない。そこで最初は池の周辺にいる敵軍をプレイヤーの本隊へ引きつけておこう。数ターン経過すると、敵軍はクラウス中隊に攻撃目標を変えてしまうので、それまでに敵のユニットをできる限り破壊しておくのだ。そして敵軍が減ったスキに本隊とクラウス中隊を合流させよう。このシナリオは、クラウス中隊のユニットをできるだけ多く生き残らせることが勝利条件だ。

シナリオ③ 拠点防御

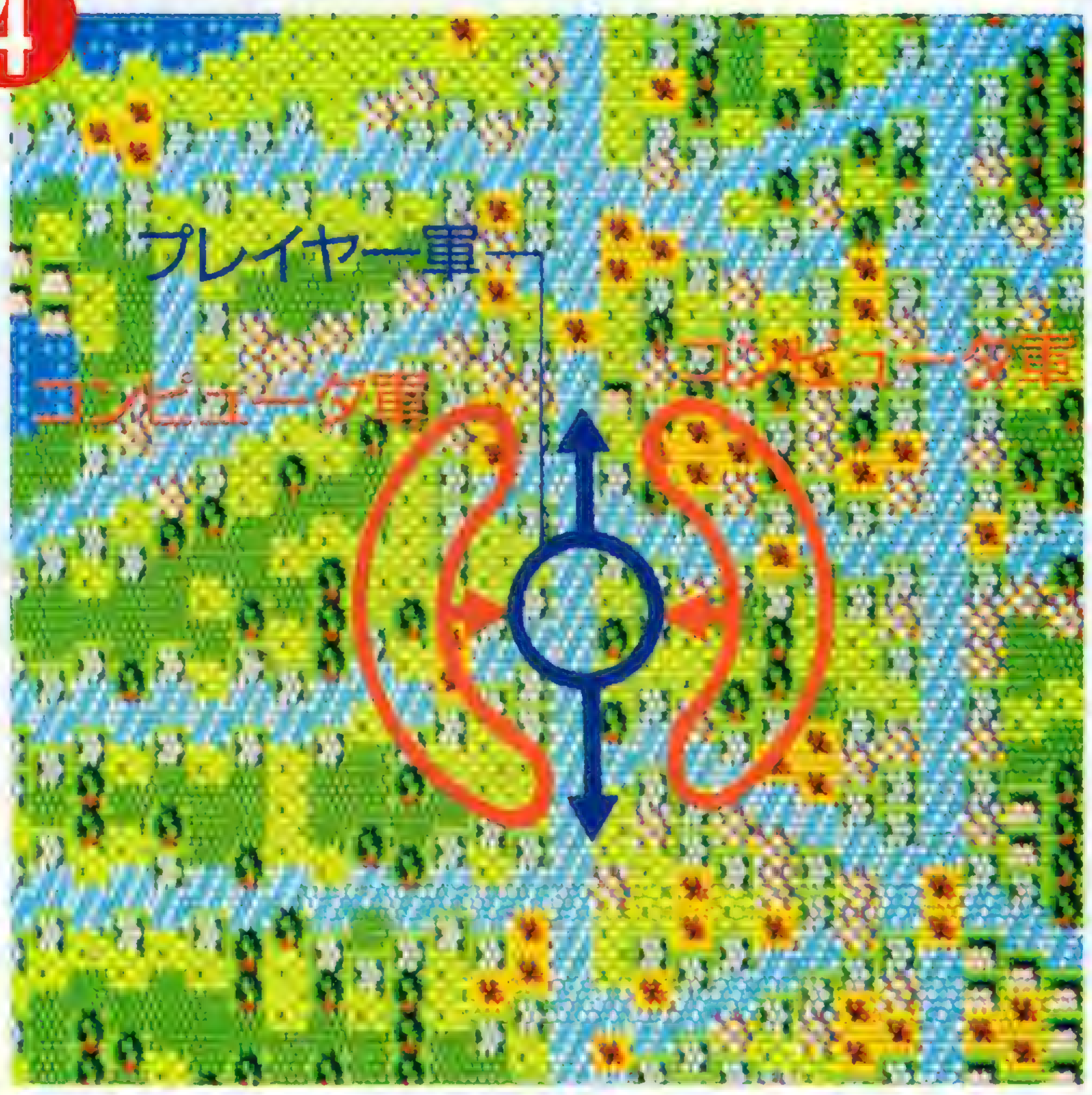


敵のF. A. T. によって、送電線など南バッカス軍の施設が次々と破壊されてしまった。そこで司令部は、キミの部隊に西海岸の施設を防御することを命じた。キミの部隊を乗せた輸送機のハッチが、今開かれる……。

敵の戦力を分散させ、敵の侵略から建物を守るべし

このシナリオには、自軍の建物をふたつ以上占拠されてはならない、という厳しい条件がついている。都市には、最初から自軍の守備隊が配置されていて、そこへさらにプレイヤーの本隊が加わる形で戦闘が始まる。敵部隊は建物に向かって移動していくので、本隊は後方から襲いかかり、敵の戦力を分散させて守備隊の戦闘が有利になるようにする。そして敵部隊が建物に近づいたら、守備隊の兵力を結集し、確実に撃退するのだ。とにかく敵に建物を占拠されないようにしながら、敵軍を全滅させよう。

シナリオ④ 幻の市街戦

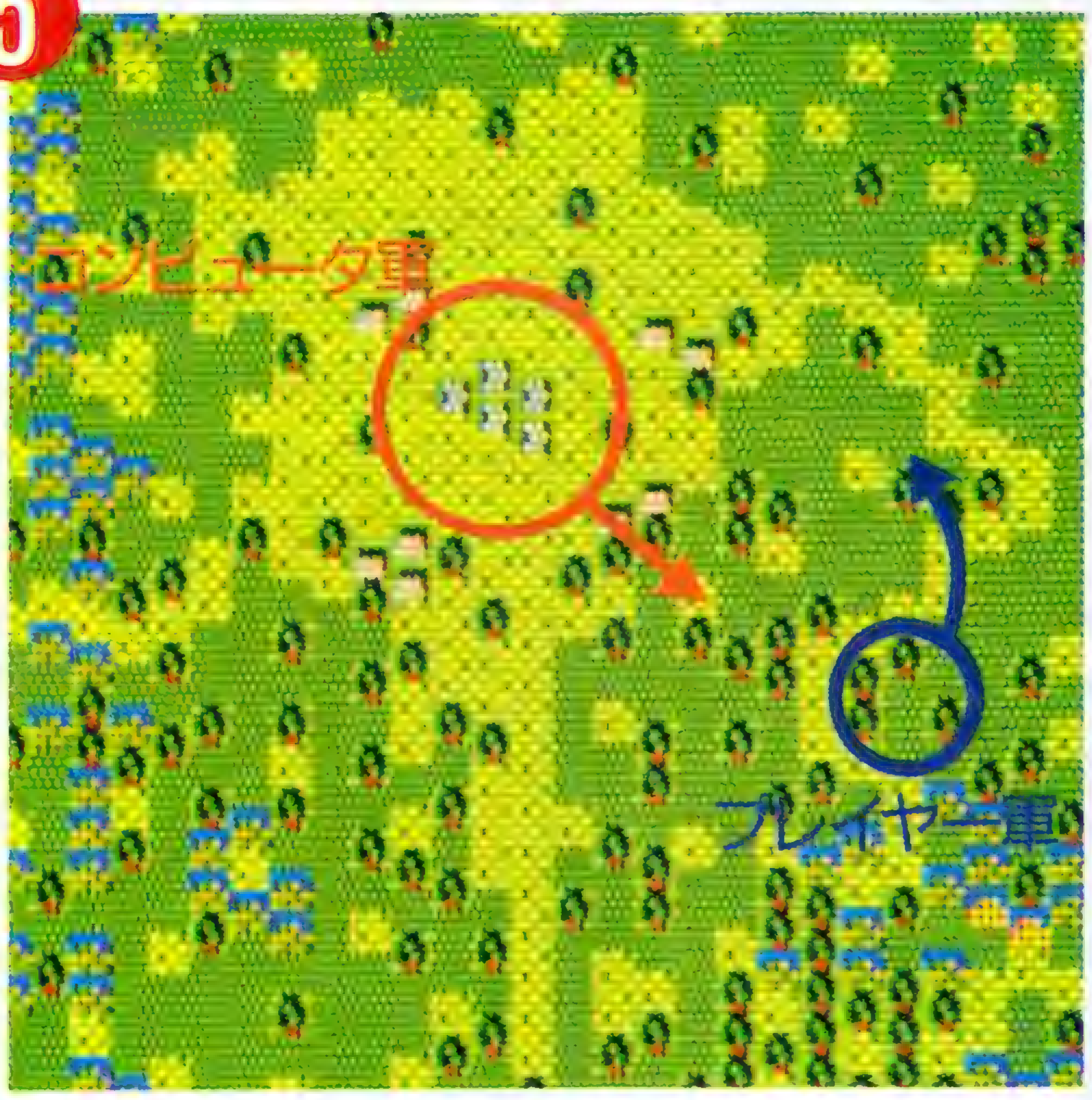


キミの部隊は連勝を重ね、司令部からも高い評価を受けていた。そんな時に事件は起こった。「敵と交戦中。応援を」と味方の軍からの通信。独自の判断で救援に向かったキミを待ち受けていたのは、敵のワナだった。

打撃を受けてもあきらめず、必死で生きのびるのだ

このシナリオでは、戦闘が始まるといきなり周囲を敵にとり囲まれ、プレイヤーの部隊はボロボロになってしまう。敵軍には、増援部隊が次から次へと到着するので、プレイヤーが破壊しても破壊しても敵のユニットは減らない。一方、プレイヤーの部隊は、勝手に行動し、自ら敵のワナにはまってしまったため、増援部隊は一切来ない。この厳しい状況のシナリオのクリアー条件は、全40ターンが終了した時点で自軍のユニットが残っていること。ひたすら敵から逃げ回ってくれ。

シナリオ5 拠点攻撃

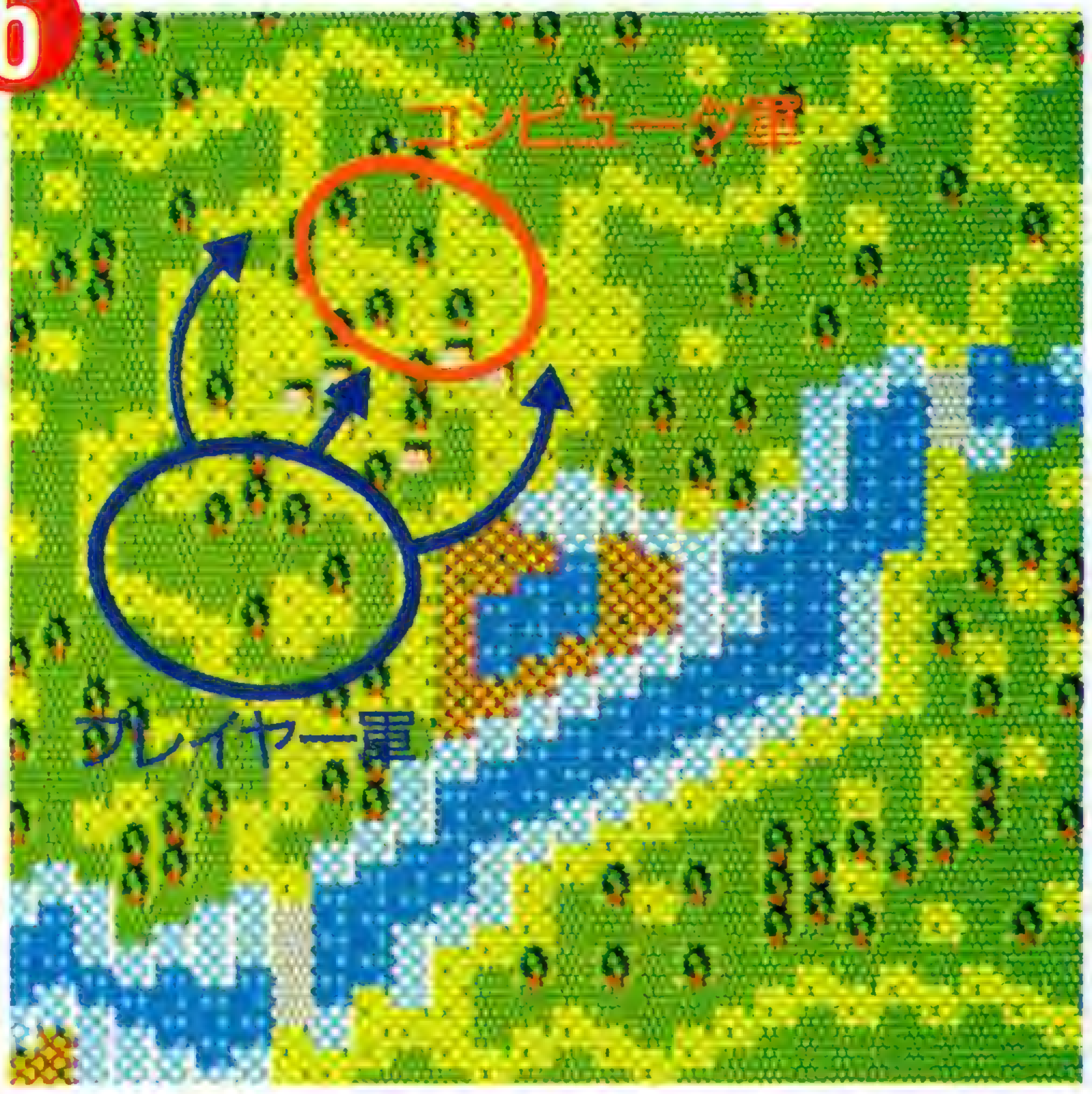


ミスで多くの犠牲者を出したキミは、少尉へと格下げされ、戦線を遠く離れた場所で第50中隊の指揮をとっていた。ところが他部隊との合流の際に、森で敵の中継基地を発見した。しかも警備は薄い。絶好のチャンスだ！

防御効果の高い地形を利用し、敵の基地を破壊せよ

プレイヤー軍の配置位置は、敵軍と森をはさんだすぐ反対側。そこで、森を迂回するか、あるいは突っ切るかして敵のユニットに攻撃をしかけよう。特に建物にこもっている敵のユニットに対しては集中攻撃をして、どんどん建物を占拠してしまおう。建物を占拠しつくしてしまったら、あとは敵の数を減らすだけ。このシナリオは全体的に障害物が多いので、森などの地形を利用して防御に徹するのもよい。9ターンめぐらいになると味方の増援部隊が来る。到着したら、敵ユニットの全滅を目指そう。

シナリオ6 奇襲



戦線に復帰して3ヵ月。キミは新たに開発されたADの輸送と護衛の任務についていた。しかし、たかが8機の新型ADに、20機の護衛はあまりにも多い。実は輸送と名目だけの、最前戦への奇襲作戦であった。

敵軍を3方向から包囲し、集中砲火をあびせるべし

このシナリオは、最初のシナリオとまったく逆の状況設定になっている。プレイヤーがユニットを配置できる場所も、敵に対してかなり有利だ。最初のターンはプレイヤー側の攻撃から始まるので、まず強そうな敵ユニットにダメージを与えておく。そして味方の部隊を直進するユニットと、左右から回り込むユニットに分けて、敵ユニットを包囲しつつシラミ潰しに攻撃して全滅させるのだ。10ターンめあたりに強力な増援部隊が登場する。戦線に参加させ、とにかく敵の息の根を止めてくれ。

シナリオ7 計略

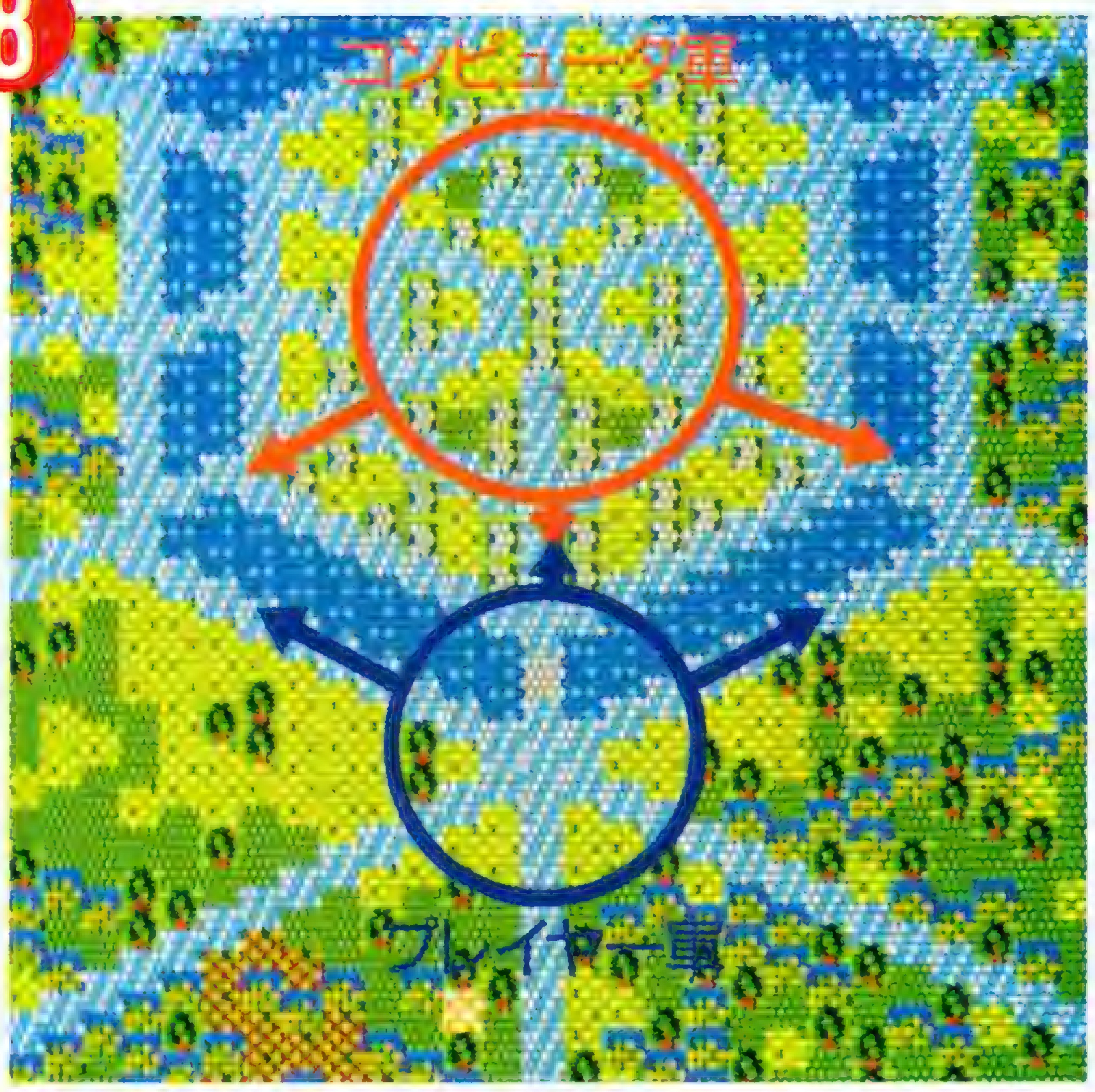


敵は最前戦に打撃を受けたため、戦力を立て直そうと戦線を後退させた。そこでキミの任務は、オトリになって敵の準主力部隊を谷間へ誘い込み、そこで待ち伏せしている味方の部隊とはさみ撃ちにすることだった。

敵部隊を谷間に誘い、味方の部隊とはさみ撃ちにする

プレイヤーの部隊の最初の配置は谷間の南で、敵の本隊は谷間の北に位置している。初めのうちは敵本隊に接近して敵を引きつけよう。ある程度まで近づいたら逆に後退し、最初にプレイヤーの部隊を配置した地点にまで敵の部隊を誘い込む。5ターンめに味方の増援部隊が到着するが、そのときに、うまく敵の部隊を3方からとり囲めるようにするのだ。そのために、増援部隊の出現の時期と敵本隊を引きつけるタイミングが重要だ。うまくいけば敵の部隊に大打撃を与えることができるぞ。

シナリオ8 総力戦



すでに総戦力の3分の1を失った敵軍は、首都近くの最終防衛ラインを残すだけとなった。そしてついに最後の決戦の日は来た。敵軍がわが軍の攻撃が可能な範囲に、ほぼ同レベルの主力部隊を派遣してきたのである。

中隊を分散させて敵の包囲攻撃にかからぬよう注意

いよいよ敵軍の主力部隊と全面衝突するときがきた。敵軍も味方の軍も、最大の32ユニットずつが登場する。攻撃はまず敵軍から始まる。天候は"豪雨"状態が続いているので、どちらの命中率も大きく下がっている。敵の地上部隊は都市から南方にのびている3本の道を通って進軍してくるので、プレイヤーはその出口付近で待ち伏せするといい。とにかく味方部隊を1ヵ所に集中させないで、敵の包囲攻撃に対処できるようにしておこう。増援部隊は両方ともナシ。もうあとは、進撃あるのみ！　だ。

さて各シナリオの要点は頭に入ったかな。ゲームを制覇するには、状況を理解するとともにユニットの特徴を生かした、効率的な攻めが必要だ。次にユニット一覧表を掲げたので、しっかり見てくれ。

なおここで、ユニットの特殊兵器の説明をしておこう。多弾頭ミサイルは、目標を中心とする7ヘックスに、一度にダメージを与えることができる兵器のことだ。ただし、ユニットによって使用回数に制限があることに注意。また、ジャンプブースターとは、ユニットを大きくジャンプさせて移動するための装置で、地形の影響を受けないですむ。これまた回数に制限があることに注意。

このふたつは、大変に有効なので、ここぞというときに使おう。

全24ユニットの性能表だ!

ライトニングバッカスのユニットは、個性的なものが多い。8つのシナリオをすべて勝ち抜くためには、各ユニットの性能をしっかり把握することが必要だ。

プレイヤー側南バッカス軍

AD-04D●ガバメントD



耐久力/火力：8
防御力：40
移動力：4

武器1：対地ミサイル
攻撃力：60　射程：1
武器2：なし
攻撃力：×　射程：×

南バッカス軍が開発した機動歩兵ADの初期型。水上は移動できないが、輸送ユニットに搭載可能。

AD-04G●ガバメントG



耐久力/火力：12
防御力：35
移動力：3

武器1：対地ミサイル
攻撃力：55　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：40　射程：1

中期型機動歩兵。初期型を改良し対地ミサイルを2つ装備している。水上の移動はできない。輸送ユニットに搭載可能。

AD-06C●ドラグーン



耐久力/火力：16
防御力：35
移動力：3

武器1：対空ミサイル
攻撃力：65　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：60　射程：2

重装備型機動歩兵。特殊装備に多弾頭ミサイル2発を装備している。防御力も高い。輸送ユニットに搭載可能。

AD-06B●リベンジャー



耐久力/火力：12
防御力：45
移動力：4

武器1：対空ミサイル
攻撃力：60　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：50　射程：1

高機動型機動歩兵。ジャンプブースターを4飛行分装備し、中期型より武器も強化されている。輸送ユニットに搭載可能。

SC-94●オービスⅡ



耐久力/火力：16
防御力：10
移動力：4

武器1：対地ミサイル
攻撃力：45　射程：1
武器2：対空ミサイル
攻撃力：50　射程：1

対空キャタピラタンク。対空ミサイルを装備している唯一のタンクである。山地、水上は走行できない。搭載能力なし。

TA-90●デザートビートル



耐久力/火力：16
防御力：10
移動力：4

武器1：対地ミサイル
攻撃力：50　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：60　射程：4

初期型ホバータンク。多弾頭ミサイル4発を装備している山地、水上は走行不可能。ユニットの搭載能力はない

TA-98TR●シリウス



耐久力/火力：12
防御力：10
移動力：6

武器1：対地ミサイル
攻撃力：45　射程：1
武器2：なし
攻撃力：×　射程：×

輸送用ホバー。起動歩兵を2部隊搭載することができる。地上ユニットなので輸送中攻撃を受けやすいのが難点。

TA-98H●バスタード



耐久力/火力：20
防御力：15
移動力：6

武器1：対地ミサイル
攻撃力：50　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：60　射程：3

後期型ホバータンク。多弾頭ミサイル4発を装備している。水上も移動可能だが、山地の走行はできない。

B-201●ストライカー



耐久力/火力：12
防御力：20
移動力：7

武器1：対空ミサイル
攻撃力：50　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：70　射程：1

爆撃機。地上のユニットに対して強力な攻撃力を持っている。戦闘機よりも移動力があるが、やはり搭載能力はない。

F-31●イリュージョン



耐久力/火力：8
防御力：50
移動力：8

武器1：対空ミサイル
攻撃力：70　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：50　射程：1

戦闘機。対地攻撃も対空攻撃もできる。空を飛んでいるので行動が地形に影響されないのが強み。搭載能力はない。

ADS-41●トーネード



耐久力/火力：8
防御力：25
移動力：7

武器1：対空ミサイル
攻撃力：45　射程：1
武器2：対地ミサイル
攻撃力：60　射程：1

フォルニッセ型輸送機。この輸送機は、機動歩兵が搭乗していないと行動できない。搭乗可能なユニットは1部隊のみ。

ADT-211●ウィスプ



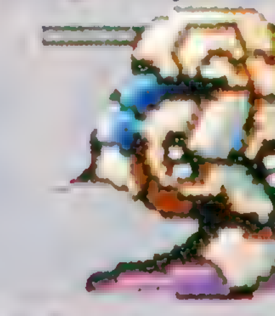
耐久力/火力：12
防御力：20
移動力：6

武器1：対空ミサイル
攻撃力：45　射程：1
武器2：なし
攻撃力：×　射程：×

輸送機。搭載可能なユニットを3部隊まで輸送することができる。地上からの攻撃には反撃できないので要注意。

敵側北バッカス軍

FA-01●バイソン



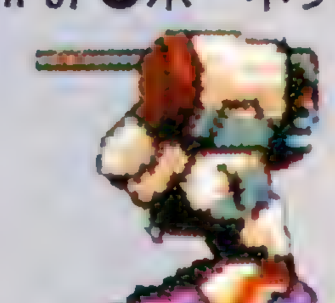
対AD機動歩兵の初期型。輸送ユニットに搭載可能。武器は対地のみだが、攻撃力、防御力とも初期型ADより上だ。

FA-01B●スコーピオン



多弾頭型ミサイルを装備した機動歩兵。対地ミサイルと間接対地ミサイルも装備している。輸送ユニットに搭載可能。

FA-07●ホーネット



機動歩兵の改良型。対地ミサイル、対空ミサイルをともに備える。とくに圧倒的な防御力の高さを誇る。搭載可能

FA-14C●サターンⅡ



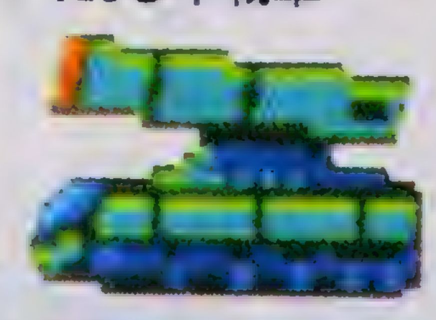
多弾頭型ミサイルと対地ミサイル、間接対地ミサイルを装備しているホバー歩兵。輸送ユニットに搭載可能。

AB-65●対空自走砲



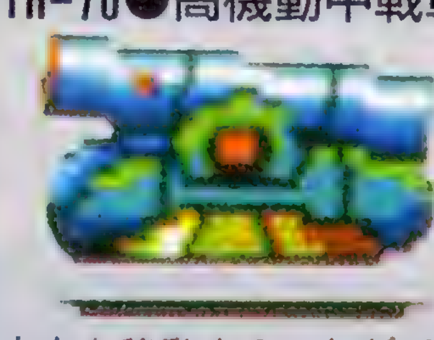
対空ミサイルと対地ミサイルをともに備えるキャタピラタンク。とくにその対空攻撃能力はかなりのものだ。

T-72S●中戦車



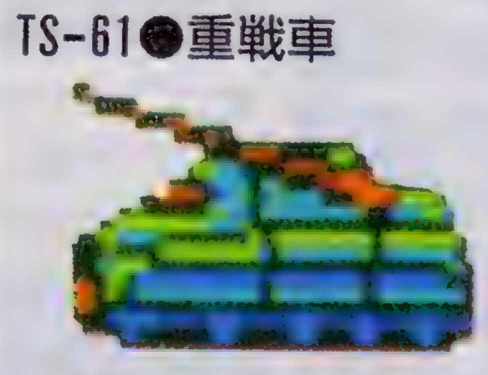
多弾頭型ミサイル、対地ミサイル、間接対地ミサイルを持つキャタピラタンク。荒れ地や林、森なども移動できる。

TH-70●高機動中戦車



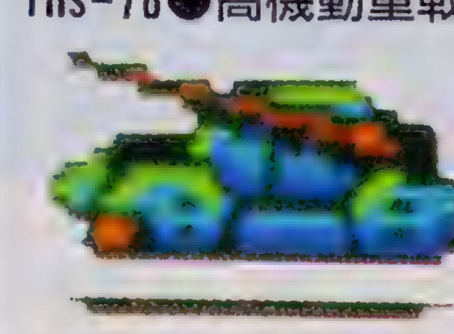
水上を移動することができるホバータンク。武器は対地ミサイルだけだが、耐久力、火力、防御力ともかなりのもの。

TS-61●重戦車



多弾頭ミサイルを装備し、高い耐久力、火力を誇るキャタピラタンク。対地ミサイル、間接対地ミサイルも持つ。

THs-78●高機動重戦車



多弾頭ミサイルを装備したホバータンク。さらに対地ミサイル、間接対地ミサイルを装備している。防御力も高い。

Mg-14●ファイヤーウルフ



高速戦闘攻撃機。対地ミサイル、対空ミサイルを装備している。防御力、火力はあまりないが、防御力に優れている。

MG-16B●ハンマーヘッド



重爆撃機。対空ミサイル、対地ミサイル、多弾頭ミサイルを装備している。耐久力、火力も高い。防御力は多少劣る。

OW-246●スカイロックス



輸送用航空機。搭載可能なユニットを2部隊輸送できる。対地ミサイルのみ装備している。防御力は低い。

ゲームをやり込んで"いくさ"の道をきわめるべし!

Tir-nan-óg II
The Sign of Chaos

ティル・ナ・ノーグII

私がプレイしたシナリオでは、しびれネズミが非常に強くて、すぐにやられてしまう。そのたびに何度リセットしたことか。ところが麻痺誘引の魔法を使えるようになったら、簡単に倒せるようになったのだ。こんな便利な魔法を、みんなに教えない手はない。よし、今回は、覚えておいて絶対損はない魔法を紹介するぞ！



☗地上だ。主人公のいるところは夜だけど、その両側は昼になっている。結界の向こうの国は、違う国だってことがよくわかるでしょ。

いよいよ発売日も近くなってきたことだし、ここはひとつ初心に戻って、シナリオメイキングから話を進めよう。

タイトルが現われた後、名前を入力すると、シナリオジェネレータが働き始め、目の前で次々と全体マップや迷宮のマップが作られていく。その様子を見てると、ああ私だけのシナリオなんだな、と妙に嬉しくなってしまう。



☗オープニングだ。主人公の名前はこんなふうに出る。

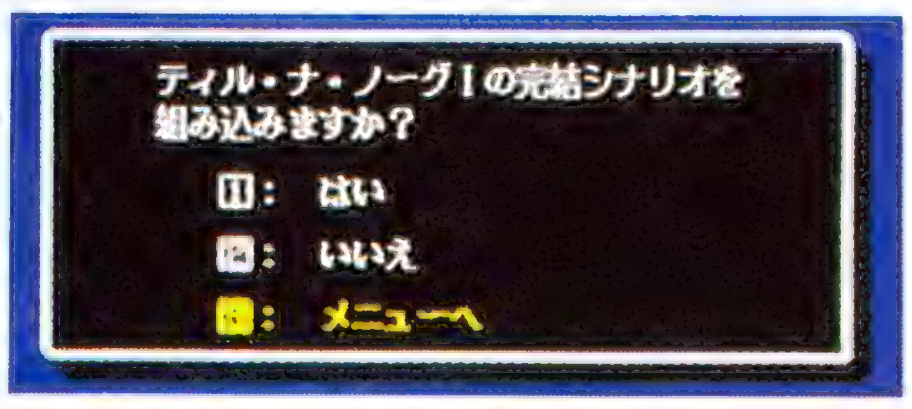
シナリオメイキングなのだ

同じシナリオを作りたい場合は、シナリオコードを入力すればいい。同じシナリオを作って、友だちどうしで楽しむのも面白いと思うよ。プレイする人によってイベントが違うはずだから、情報交換したりすれば、2倍楽しめる。

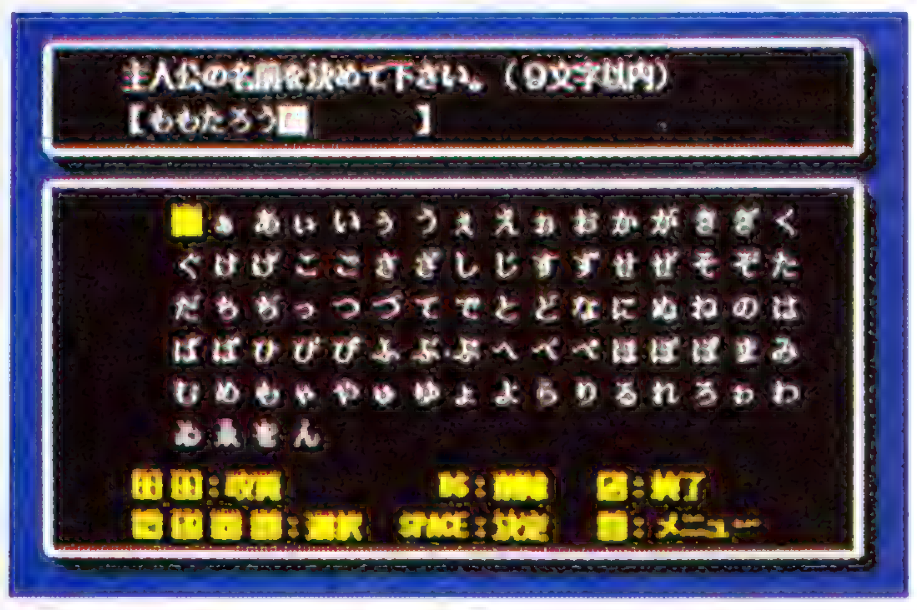
また、前作をプレイし終わった人は、その完結シナリオデータをIIのデータに組み込むことができる。IIに組み込めるデータは3つまで。IIは、4つの国がごちゃごちゃになってしまったという設定なので、前作でプレイした1～3つの国を、IIでもう一度歩き回ることになるわけ。

前作から複数のデータを持ってきた場合、その中のひとりをIIの主人公に選ぶ。残念ながら、武器や道具、魔法などは持ってこれない。キャラクターのレベルは、前作を20以下で終わった人は20から、20以上、たとえば23で終わった人は、そのまま23から始まる。

ゲームをスタートさせると、主人公は、ある城下町に立っている。町では、仲間を集めたり、武器を買ったり、すべきことがたくさんあるけど、忘れちゃならないのが鍵。よろず屋で売ってるので、必ず買っておくべし。初めから所持金は10000G持っているので、お金の心配はない。売ってる鍵は全部買い占めよう。鍵は、後で迷宮に入ったときに役に立つのだ。



☗ここで、完結シナリオを持っている人は、“はい”を選び、その後、いくつシナリオを組み込むか決める。持ってない人は“いいえ”だ。



☗完結シナリオを組み込んだ人も、新しい主人公の名前でプレイしたいなら、この画面で名前を入力するのだ。9文字まで入れられる。

できあがり!



➡とりあえず、4つの国がごちゃごちゃになったマップができた。次は、町と迷宮のマップの番だ。

ワープゾーンは2種類!

迷宮



地上



☗左上にある白いのがワープゾーンだ。ほかの国に行くには、ワープするしか方法はないみたいよ。

➡主人公の隣にある丸いのがそう。見た目は違うけど、地上のも迷宮のも、同性質のワープゾーンだよ。

■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/システムソフト
■対応機種/PC-9801
■価　格/9800円
■発 売 日/12月下旬発売予定

迷宮は、地下迷宮と廃墟の塔の2種類。入り口はすぐわかるが、歩いているとふいに現われることもある。どの迷宮も5フロアまで。やたらと階段が多く、上がったり、下りたりさせられて複雑に感じるが、最初に入ったフロアの階段の数と位置さえ覚えておけば、どの道筋もたいてい1本道になっているので、まず迷わない。

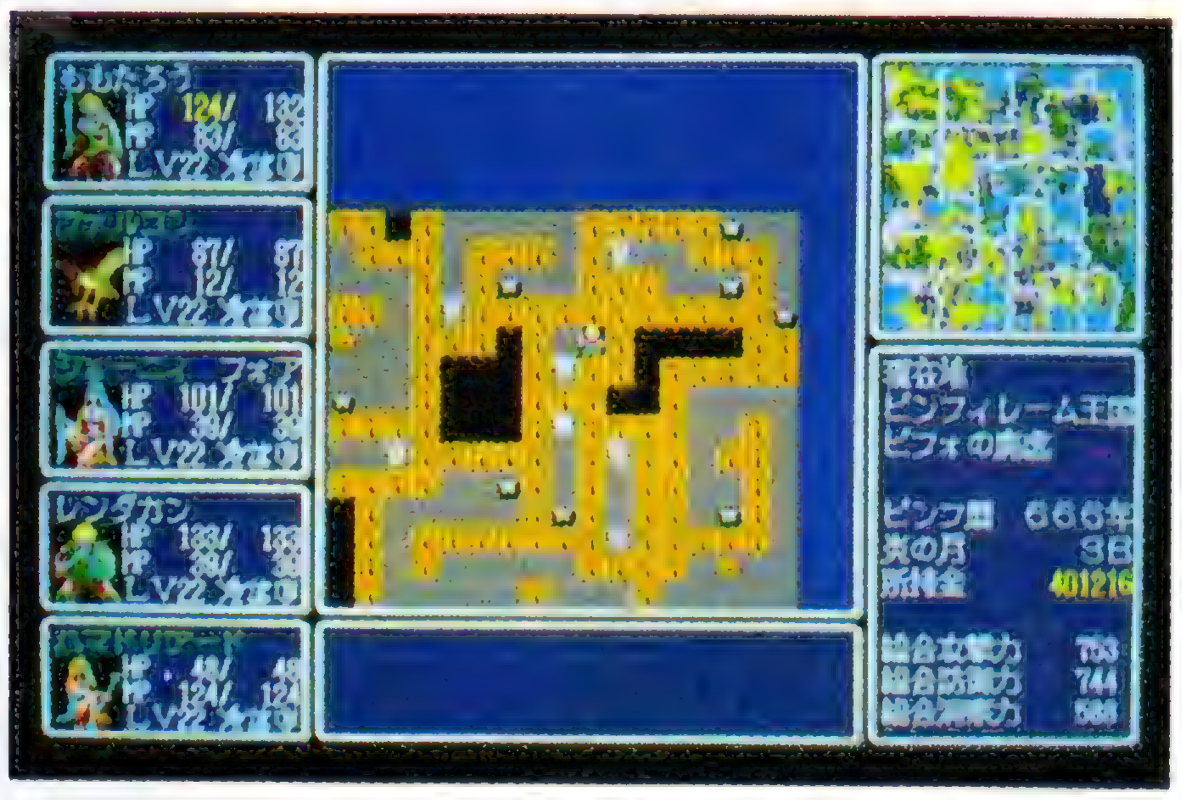
迷宮の中には宝箱がわんさとあるが、そのほとんどは、宝箱の形をしたモンスター。またモンスターかな、と思いながらも、もしかしたら武器やアイテムかもしれない、と開けてしまう。するとやっぱり敵だったなんてことになるのだ。本物の宝箱はたいてい、迷宮の奥にあるので、変なところにあったら、敵だと思おう。

迷宮にもよるが、奥に入って行くと、鍵が掛かっていて入れない場所にぶつかる。そこでさっきの鍵が役に立つのだ。その奥には、ほかの国に行けるワープゾーンがあったりして、行けないとあとで苦労するよ。鍵は、迷宮の途中で手に入ることもある。

鍵のほかにも、大切なアイテムはたくさんある。その一部を、下に紹介したので、参考にしてほしいのだ。



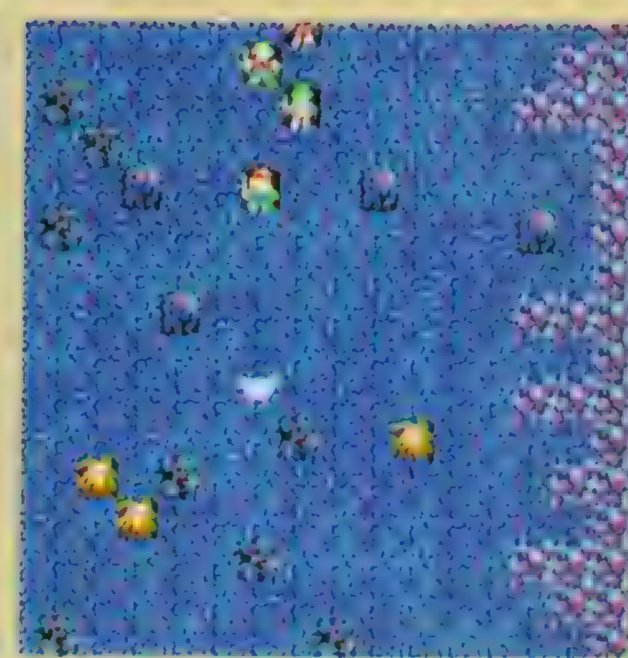
⬅上に3つ並んでいる階段のうち真ん中の階段は、上にも下にも行ける。たまにこういう階段が現われるので注意しようね。



⬆1フロアにすごい数の階段がある。途中で敵に出会ったりすると、どの階段に行こうとしてたか忘れちゃう。

階段に注意!

➡階段の近くで敵に出会った場合、戦闘シーンにも階段が現われる。つまり、東西南北以外、階段に逃げられるってこと。





⬆迷宮の入り口は、洞窟や廃墟ばかりとは限らない。こーんな町の真ん中にもあるのだ。つぶさに歩いてみると、ポコッと現われるよ。

アイテムを紹介しよう

アイテムは、迷宮にある宝箱の中に入っていることもあるし、町で売っていることもある。お金では買えないものもあるよ。

ペフェミの薬



仲間の体力を回復させたいときに使うのだ。戦闘中にも使えるので、常備しておこう。

ベポワの薬



これを飲むと、魔力が回復する。魔力がなくっちゃ、魔法を使おうにも使えないもんね。

デリホの薬



敵の中には、毒を持ったやつもいる。毒が体にまわらないうちに、早くこれを飲むのだ。

トリュの薬



睡眠や魅了の状態から、もとに戻るアイテムだ。便利なのでひとつは持っていたい。

ミュドの薬



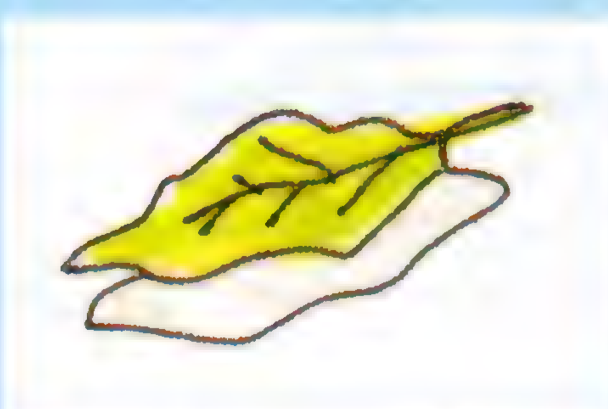
薬を飲むだけで、きれいになれるなんて嬉しいな。魅力的になって、敵を惑わしてやれ。

ルストーワの薬



空中浮遊ができる薬。戦闘中に、障害物をよける心配がないってことは非常に有利だ。

ルナの葉



これを使うと光輪の盾ができ、物理的攻撃から、自分たちのパーティーを守ってくれる。

モーラの灰



迷宮から脱出したいときに使おう。すぐに地上に出られるよ。迷子になったときに便利。

ダルスの角笛



この角笛を鳴らすと敵全体の士気が減退する。やはり、戦いには気力がものをいうのさ。

ミュドルの竪琴



竪琴の音色って、うっとりするほど美しいよね。で、気がつくと魅了されてるってわけ。

フォノロマの靴



この靴をはけば、カール・ルイスやジョイナーのように、足が速くなるのだ。試してみて。

至福の島のラッパ



敵の魔法で、仲間が睡眠などに陥ったときに、このラッパを鳴らすと、目が覚めるのだ。

白銀の牙



地上での戦闘中にしか、使えない。使った瞬間に消えてしまうので、大切に使おう。

赤い靴



赤い靴をはいた女の子の歌があったけど、それとは関係ないみたい。当たり前か。

ロープ&フック



塔になっている廃墟から、下りるときに使う。窓をつたって安全に下りられるのだ。

魔法はよく研究して有効に使おう!

魔法は、その人が初めから覚えている呪文を唱えるものと、巻物を読むものと２種類ある。巻物は、宝箱の中に入っていることが多い。たいてい封印されているので、町の神殿に持って行き、封印を解いてもらわなければいけない。

魔法には、攻撃魔法、攻撃支援魔法、防御魔法、回復魔法、そのほかの魔法と、いくつも種類がある。攻撃支援魔法には、腕力強化など、味方に対するものと、麻痺誘引といった敵に対するものとがある。さらに、各魔法には、全体に作用するものと、個人にしか効かないものとあり、使うときに注意が必要だ。とりあえず今回は、攻撃魔法と回復魔法を紹介することにしよう。魔法に関しては、次号以降で順次紹介していくつもりなので、期待して待ってるように。

当然ながら、魔法を使うと魔力が減るので、ひとりの人に集中して持たせると、魔力がゼロになり、使いたいときに使えなくなってしまう。戦闘モードに入ったら、魔法の交換はできないので、あらかじめ魔力をたくさん持っている人に魔法を渡しておこう。ちなみに、呪文は人には渡せない。渡せるのは巻物だけ。

魔力や体力を回復するには、回復魔法を使うほかに、薬を飲む方法がある。薬は、町のよろず屋で売っているほか、宝箱の中に入っていることがある。もっと簡単なのは、歩くこと。敵に会わなければ、少しずつ回復していくよ。

安全に回復したいなら、睡眠をとることだ。ただし、１日に１回しか眠れないという制限付きだけど。お金に余裕があれば、町の医療所で治療してもらうか、宿屋に泊まればいい。

敵の中には、魔法を退けてしまうものもいる。そういう敵には、持っている魔法を次々と試してみよう。きっと、効果ある魔法が見つかるはず。魔法は持ってるだけじゃダメ。使いこなさなくっちゃ。



⬆魔術師たちとの戦闘シーンだ。こちらも魔法で魔術師たちを動けなくしちゃえば、案外あっさりやっつけられるのだ。

ももたろうの魔法

- 1: ペフェミVの呪文
- 2: デリホIVの呪文
- 3: ファダナVの呪文
- 4: オドルトVの巻物
- 5: ホナミIIの巻物
- 6: ルグートVの巻物
- 7: ルナファIVの巻物
- 8: ジュノIVの巻物

⬆魔法の名前の後ろの数字は、効力のレベルを表わしている。数字が大きいほど、強力で持続力があるということだ。



⬆封印された巻物は、ダーナの神殿に持って行き、神官に解いてもらおう。ついでにお話しして、情報も聞きだそう。

攻撃魔法

攻撃魔法は、敵全体が４、無差別が１、個人が８の合計13だ。その全部を紹介しよう。

ギマド

火炎の嵐

能力源:魔力　対象:全体



敵の周りを火の海にしてしまう魔法だ。この魔法でやっつけた後には、敵の黒焦げが残るのかなぁ。見たくない感じ。

ルグート

落雷攻撃

能力源:魔力　対象:全体



敵の頭上に雷を落とすという、すごい魔法。残念ながら、地上でしか使えない。迷宮には雷は届かないからかな。

メルキナ

風雪の嵐

能力源:魔力　対象:全体

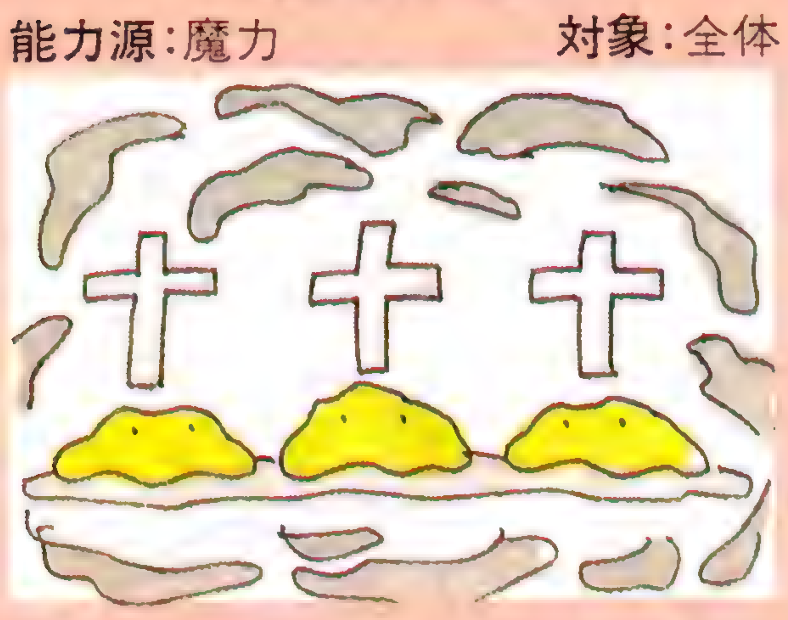


ようするに吹雪だ。煙幕を晴らすこともできる。寒いと体力がなくなるし、動けなくなるもんね。効果ありそう。

キケアーヌ

致死の嵐

能力源:魔力　対象:全体

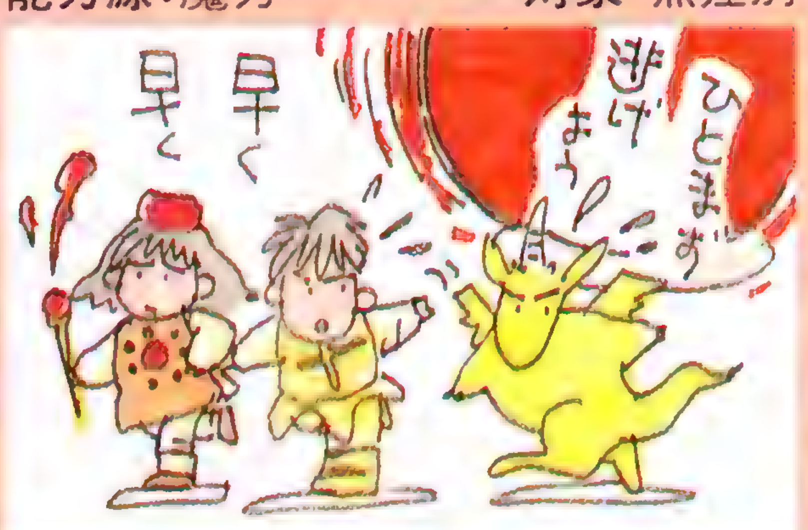


致死の嵐だなんて、いかにも効きそう。敵全体にかけられる魔法なので、ひとつ持っていると便利な魔法だと思うよ。

ルシネマ

災厄の嵐

能力源:魔力　対象:無差別



この魔法は気をつけて使ってほしい。というのは、敵味方関係なく、影響を及ぼすからなのだ。厄よけしようかな。

ファダナ

火炎攻撃

能力源:魔力　対象:全体



ギマドと同じ火の攻撃だが、こっちは個人攻撃。ひとりずつ攻撃するより、全体のほうが効率いいんだけどな。

ビガルト

電撃攻撃

能力源:魔力　対象:個人



ルグートの落雷攻撃よりは軽い、電気攻撃だ。これは、地上でも迷宮でも使える。近くにコンセントあるのかなぁ。

ペリノゼ

風雪の刃

能力源:魔力　対象:個人

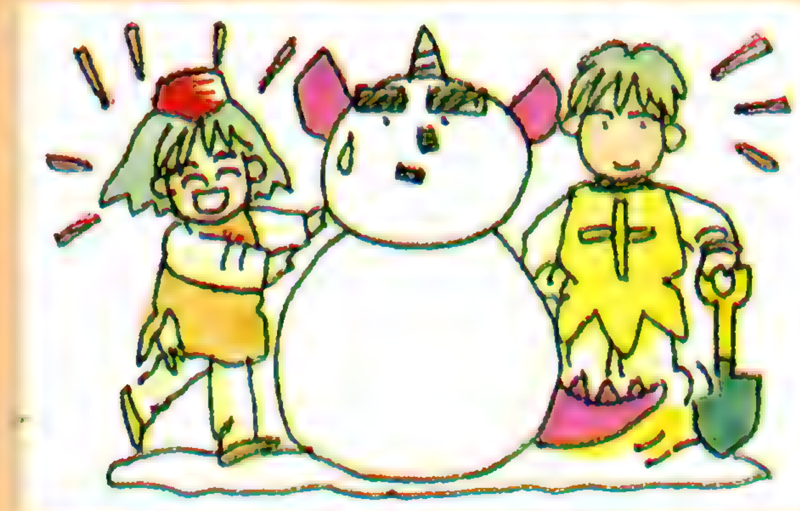


切れ味のよさそうな刃だ。でも、暖かいところでも使えるのだろうか。おっと、つい変なことを考えてしまった。

ペモクーナ

氷結攻撃

能力源:魔力　対象:個人



敵を凍らせて、やっつける魔法。魔法の効果は、相手とそのときによって違うので、いろんな敵に試してみよう。

キルフ

致死の刃

能力源:魔力　対象:個人



この刃に当たったら、絶対に死ぬんだろうな。なんたってネーミングが致死の刃だもんね。じつに強そうな魔法だ。

ペジホ

体力吸収

能力源:魔力　対象:個人

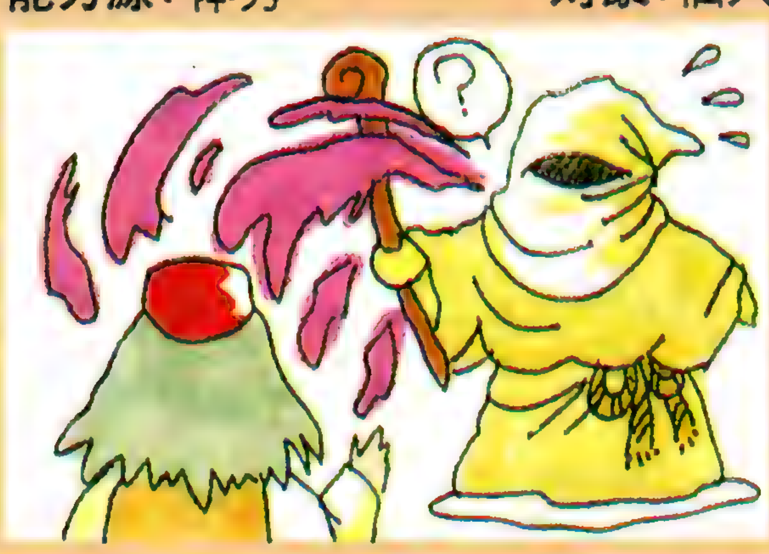


敵の体力を吸い取って、それを味方の誰かに与えるという、便利な魔法。敵のひとりにしか効かないのが残念だ。

ベセム

魔力吸収

能力源:体力　対象:個人



敵の魔力を吸い取って、味方に渡す魔法。魔力の高い敵には、非常に効果的。ペジホと組み合わせて使うと便利。

ティデモフ

魔力減退

能力源:魔力　対象:個人



敵の魔力を減らす魔法。個人にしか効かない魔法でも、仲間のひとりひとりが使ったら、かなりのパワーになるぞ。



回復魔法

回復魔法は、全体が2、個人が6の合計8。回復魔法は、何かと使うことが多い魔法なのだ。

ペフォマ

体力回復

能力源:魔力　対象:全体



体力回復の魔法は、一番大切な魔法だ。とくにこの魔法は、仲間全体の体力を回復できるので、絶対に持っていたい。

ホナミ

覚醒

能力源:魔力　対象:全体



敵の攻撃により、魅了、睡眠、泥酔の状態に陥ったときに、使う魔法。精神が正気じゃないと、攻撃できないのだ。

デリホ

解毒

能力源:魔力　対象:個人



病毒や麻痺を治す魔法。このへんもよく使う魔法だ。回復魔法は、なるべく数値の高い、強力な魔法を持ちたい。

ベポワ

魔力回復

能力源:体力　対象:個人



魔法を使っていると、当然ながら魔力が減る。この魔法で魔力を回復させよう。魔法は分散して持ったほうがいい。

ホナ

覚醒

能力源:魔力　対象:個人



ホナミと同じく覚醒の魔法だが、こちらは個人に効く魔法だ。いい夢をみているのかもしれないが、起こしちゃえ。

ペフェミ

体力回復

能力源:魔力　対象:個人



ひとりずつ、体力を回復させられる魔法。案外、全体に効くペフォマより、使う回数が多くなるかもしれない。

マニュ

状態治癒

能力源:魔力　対象:個人



この魔法を使うと、コンディションがよくなるのだ。こういう魔法はいつでも使いたいけど、魔力が持たないよな。

キュマ

解呪

能力源:魔力　対象:個人



敵の魔法により、石にされてしまった味方を救う魔法。よく使う魔法じゃないけど、持っていないと困る魔法だ。

新九玉伝



〝新九玉伝〟は不思議な力を持つ9つの玉〝九玉〟を探して町から町へ旅をするアクションRPGだ。今回はそれぞれの玉の効能と、ゲーム前半部のヤマ場である迷路2つにスポットをあて、このゲームの魅力をお伝えしよう。

不思議な9つの玉を求めてキミは旅立つ

ちんねんとそんねんの活躍によって九玉が封印されて数百年後。何者かが封印を破り、またしても平和は乱された。キミの使命は平和を取り戻すため、魔法の9つの玉〝九玉〟を取り返すことだ。

まずスタート地点はイチダスという町だ。さっそく城へ行き王様に話をきくと、「ニラスという町に行き、双子の僧侶に会え」という命令を受ける。この町で武器と防具を買いそろえたら、すぐ出発だ。

外に一歩出るともう魔界からあふれ出た化け物たちでいっぱい。こっちはまだ弱いから正面からぶつかっちゃダメ。受けるダメージを最小限にとどめるには敵キャラの端をかすめるようなアタックが有効だ。そして相手を倒したら安全な場所に逃げて体力の回復を待つこと。少々めんどうだけど、これを繰り返してレベルを上げていこう。レベルが上がったら、すかさずセーブすることもお忘れなく。

ニラスの町にはチンネーンとソンネーンという双子の僧侶が住んでいる。でも弟のソンネーンのほうがいない。森に出かけていったきり帰ってこないのだ。おそらく魔物に捕まってしまったのだろう。急いで森に行かなくちゃ。

森の一番奥に入ると、堅固な城壁がある。いったい、どうやったら入れるんだろう。ニラスの町の人に聞けば、何かわかるかもしれないぞ。さあ急ごう。

城壁の向こう側には洞穴が開いていた。この中にソンネーンがいるんだろうか。さっそく潜入してみると、そこは化け物の巣窟だった。よーし突撃だ。

敵のボスを倒して一番奥の部屋に入ると、ソンネーンが待っている。彼をニラスに連れて帰ると、お礼に最初の玉〝カウン・ボール〟がもらえるぞ。ウッシッシ。

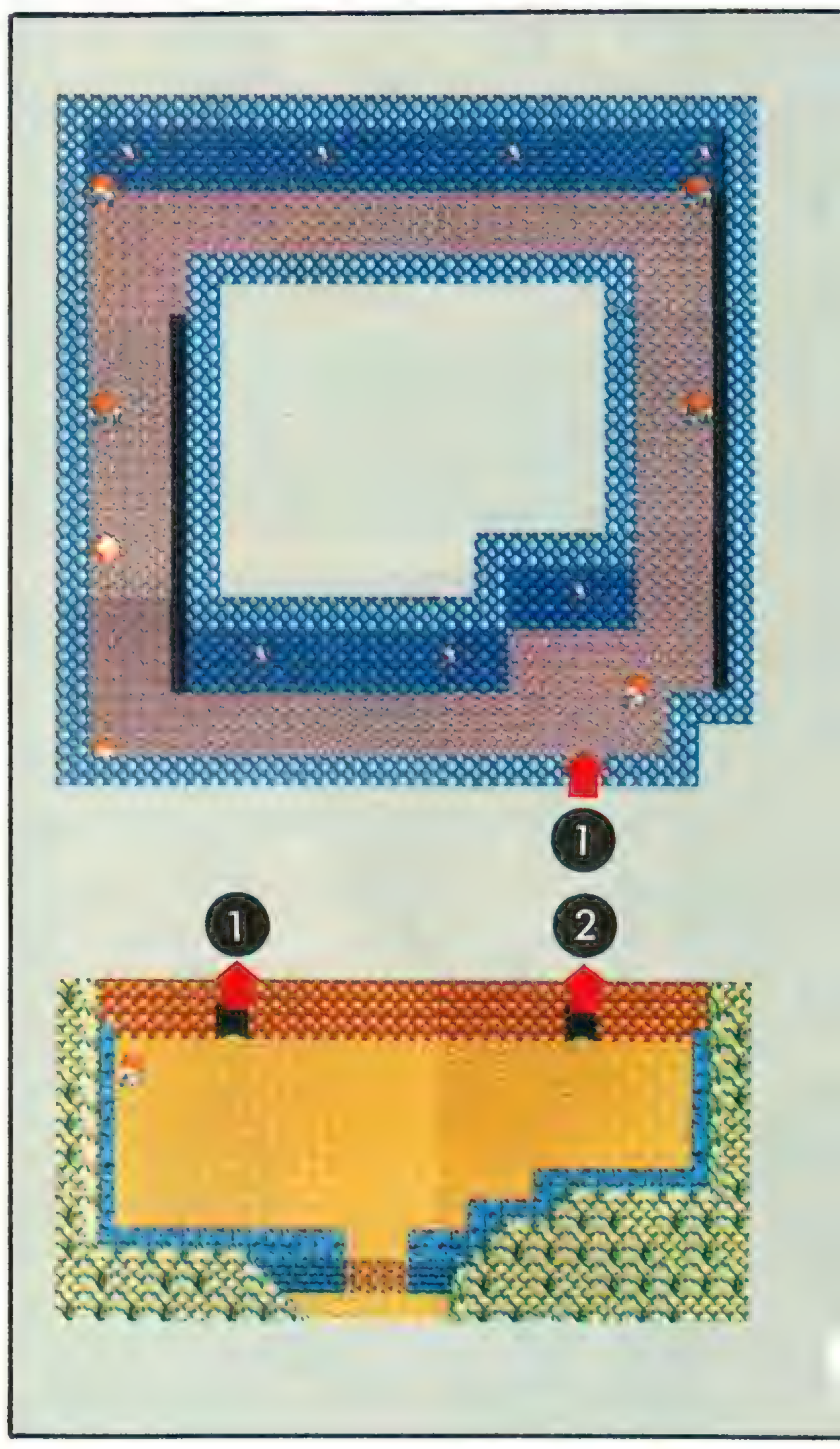
すっかりいい気になって3番めの町サンタピアノに行くと、なんということだろう、ここでも迷路が待ちうけている。町の人が中で光るものを見たというのだ。九玉のことに違いない。さあガンバレ。



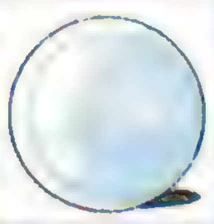
⬆イチダスの町で、まず最初に訪ねなければいけないのが、ここ老婆の家だ。



⬆国王からは、お金1000がもらえる。でも城に入るにはおばばのいんろうがいる。



よくわかる九玉一覧表

				ディック・ボール	どこかの町の迷路で手に入る玉。MPを使って防御力を上げることができる。たのもしいのだ。
	カウン・ボール	九玉の中で最初に手に入る玉。ソンネーンからの贈り物だ。これがあれば毒にやられない。		バリア・ボール	コオルゾーと引き換えに、あるヤツからもらえる。ディックボールより防御力はあるがMPがかかる。
	イクス・ボール	町長の娘を盗賊どもの手から救い出すともらえる。画面上の敵を全滅させることができるのだ。		ライト・ボール	この玉だけは高い金で買い取らなければならない。ある扉の鍵として使えるが、これもMPがかかる。
	アーム・ボール	横スクロール迷路をクリアーすると手に入るうれしい玉。装備して実行キーを押すと弾が撃てる。		チャージ・ボール	ナチーラ島でエビの化け物を倒して手に入れる玉。MPを使わずに、体力がスゴい速さで回復するぞ。
	タイト・ボール	クリスタルクロスと引き換えにシリューダの金持ちおばばがくれる玉。敵の動きを止められる。		アーク・ボール	九玉の中の最後のひとつ。ラーストの外で手に入る。驚くなかれ、これを装備すると無敵になるのだ。

■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/テクノソフト
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、X1、MSX2
■価　格/8800円(MSX2:7800円)
■発 売 中(PC-8801SR)

これがソンネーンの囚われている迷路だ

ニラスの町の南に位置する森を抜け、突きあたりの城壁を越えたところにある迷路。中の敵で手強いのはボスキャラだけ。

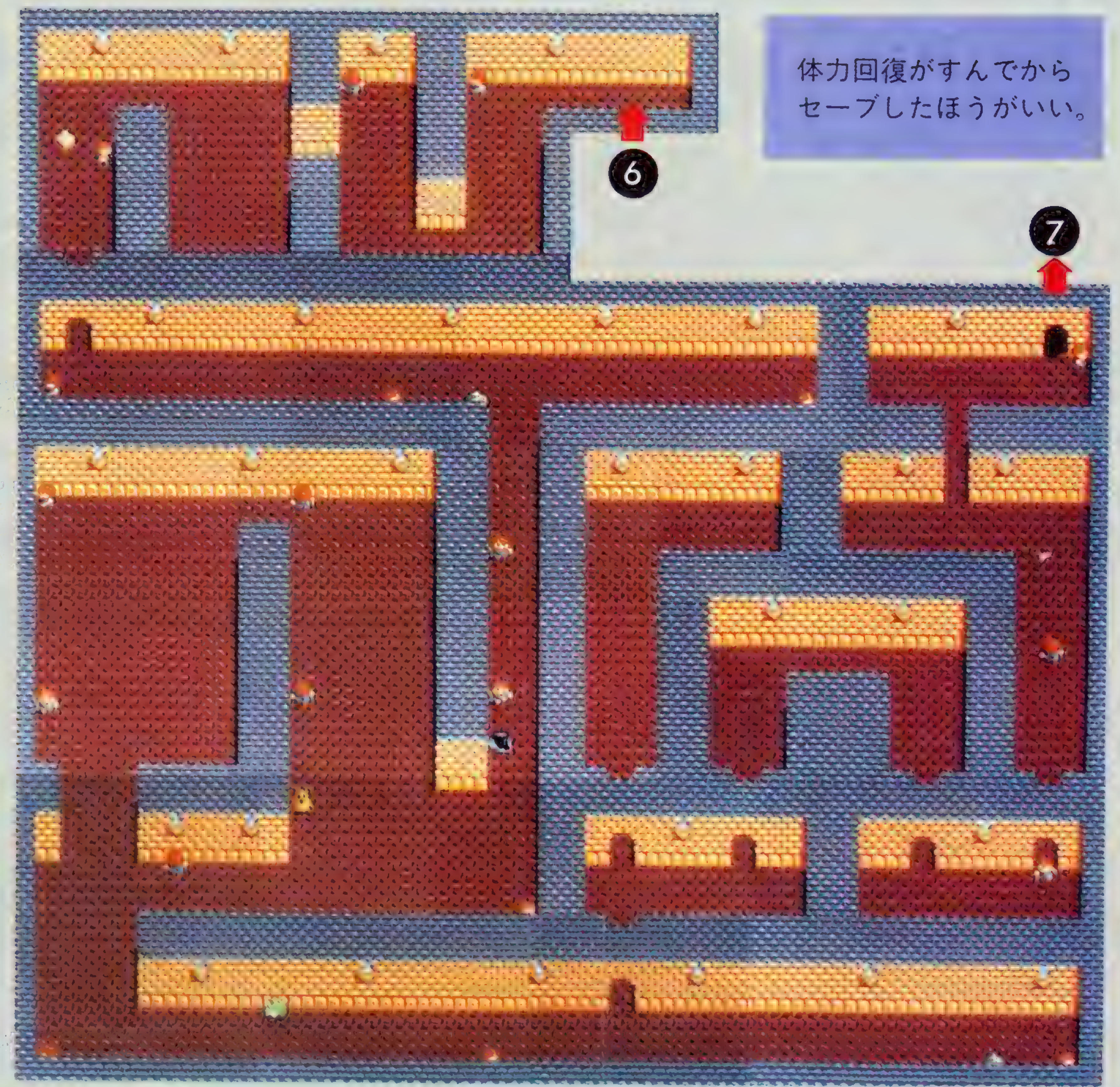




⬅ソンネーンがさらわれた。キミの第一の使命は、彼を救い出すこと。出発は身じたくを整えてからだ。



⬆フィールドに5つ並んだ石。カギはその中のひとつだ。

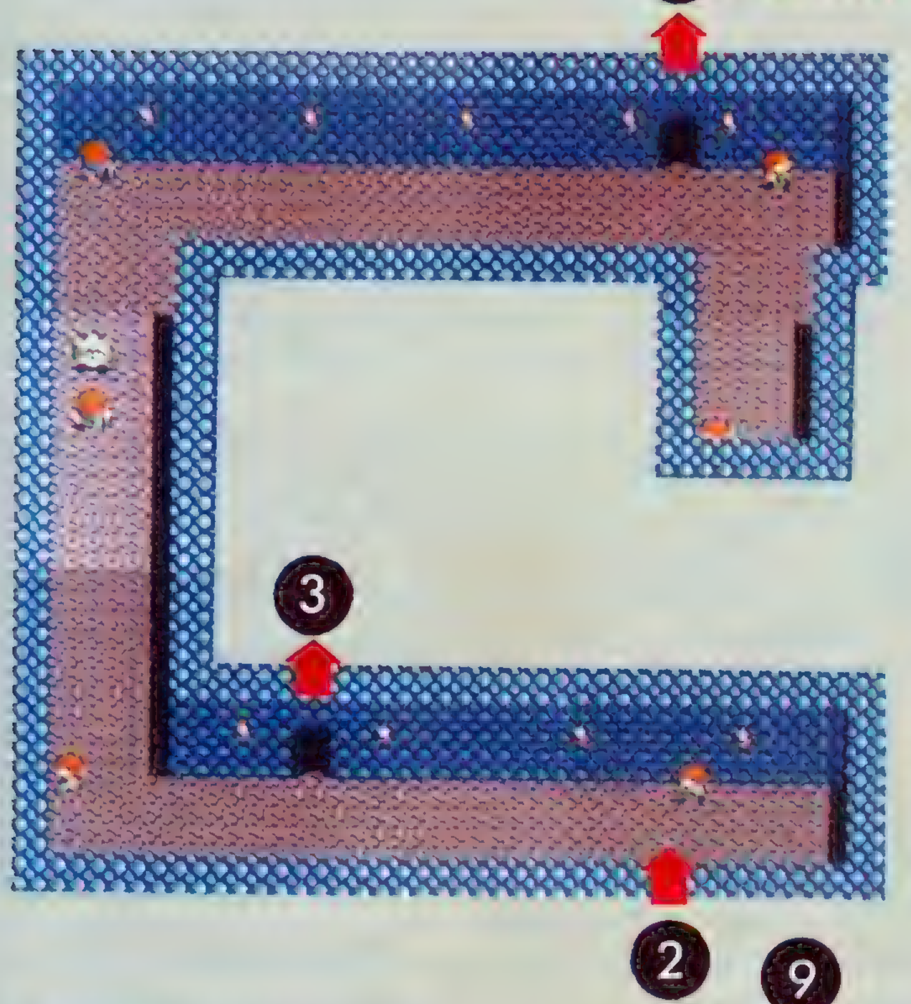


体力回復がすんでからセーブしたほうがいい。





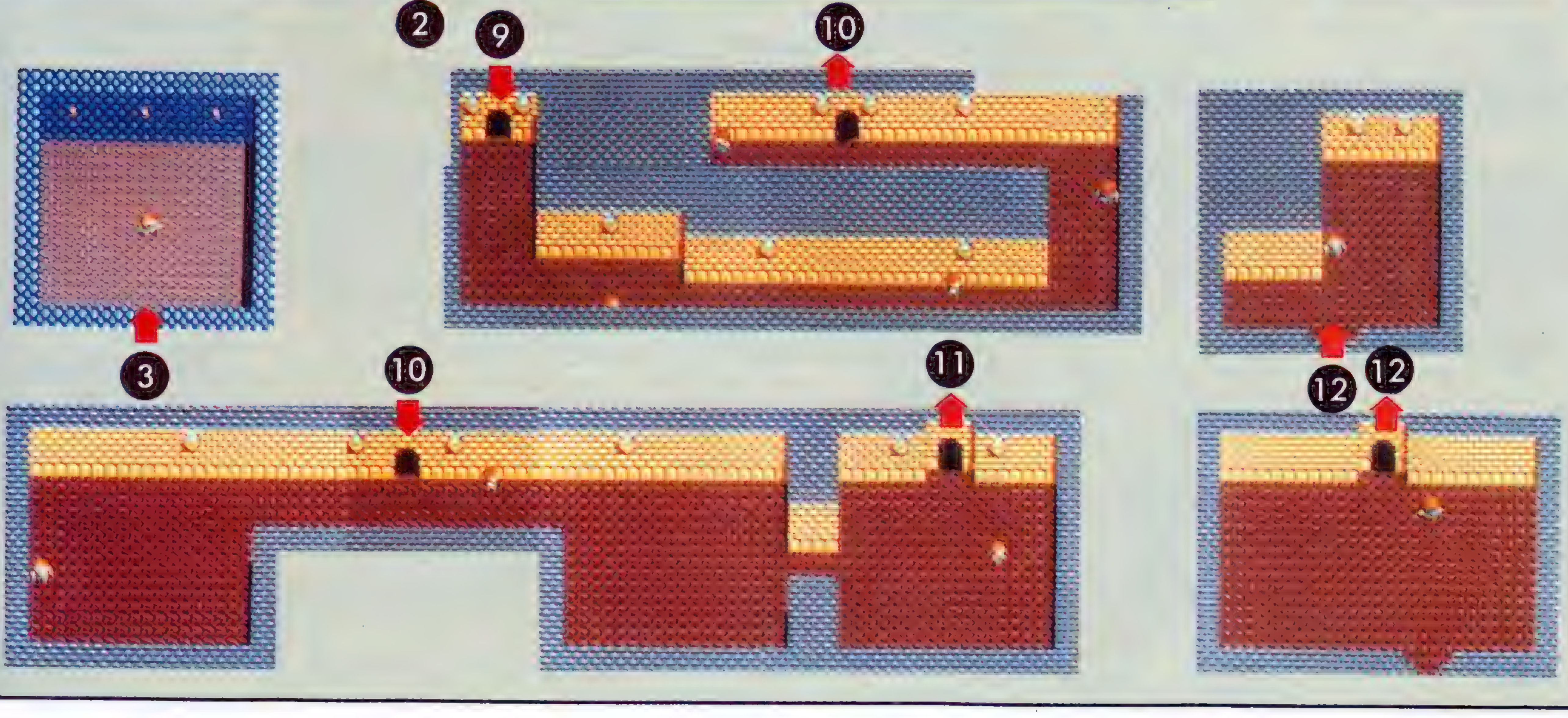
トンネルを抜けた出会い頭に現われる敵がいる。



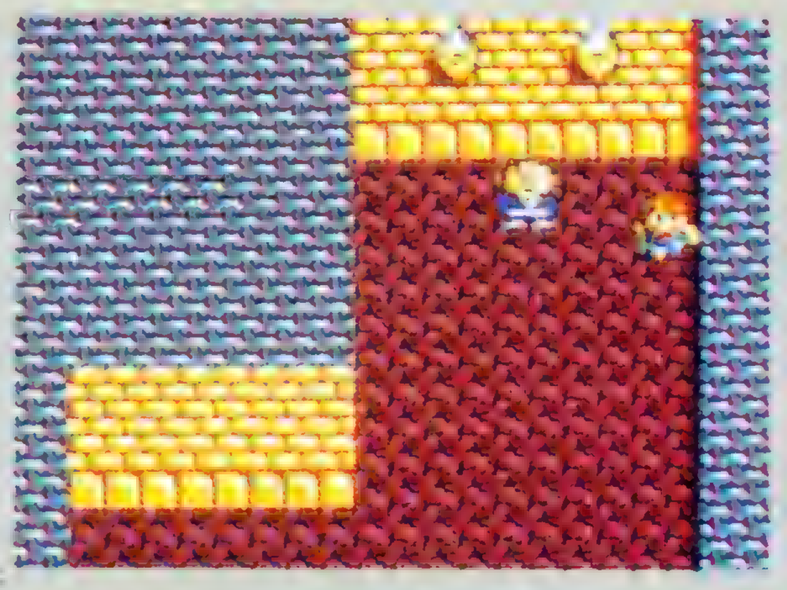




この迷路の敵は経験値を上げるには格好の相手。

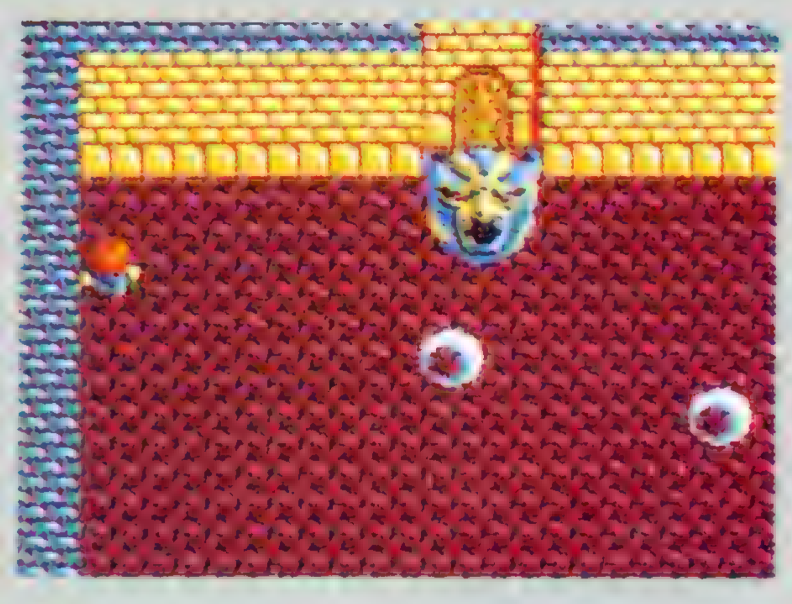


ソンネーン救出



⬆ボスを倒して、奥の部屋に入ると、やはりソンネーンが囚われていた。

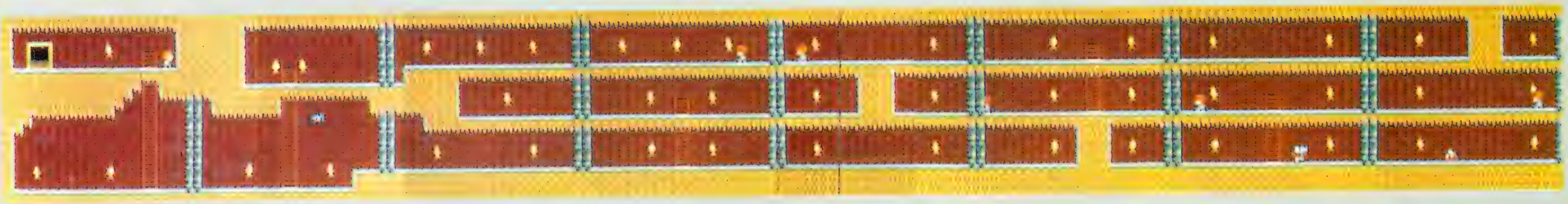
これがボスキャラだ

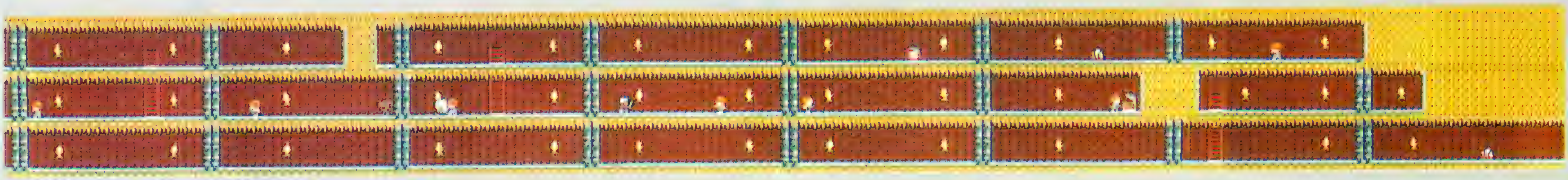


⬆こいつはブーメラン状の武器を飛ばして襲ってくる。攻撃する前に体が小さくなるので、その瞬間をたたけ！

前半最大の難所、サンタピアノの迷路だ

この迷路は、武器屋と防具屋の住む長屋が入り口になっている。前の迷路より数段大変だが、その分得るものも大きい。

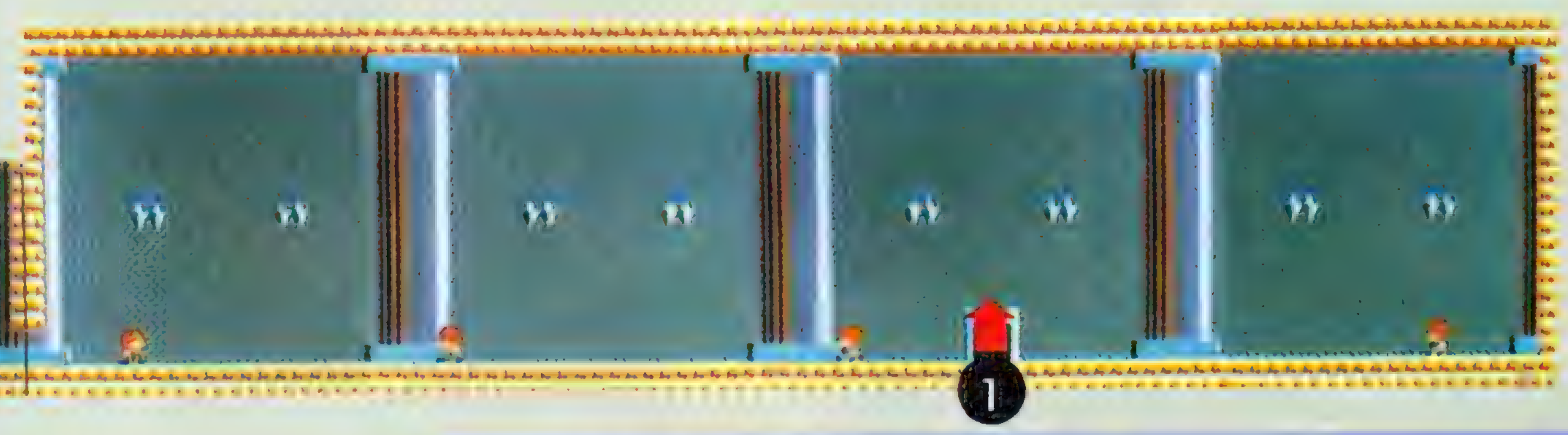






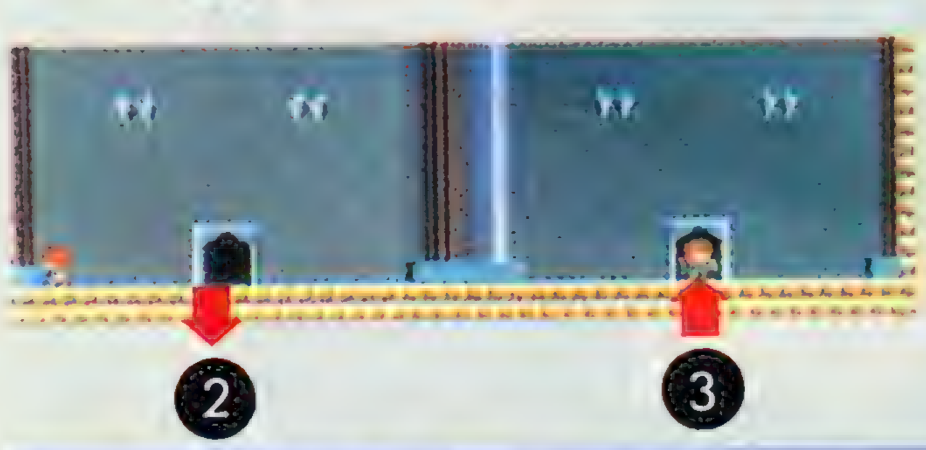
横スクロールの迷路だと、道筋がどうなっているかつかみにくい。しかも似たような背景が続くため、通ってきたコースを見失いやすいので要注意。





この迷路はわき道が多いため、自分がどこにいるのかすぐわからなくなる。しかも、ただでさえ迷いやすいのに、化け物は容赦なく襲いかかってくる。いい加減にしろ！　おまえらは鬼か！

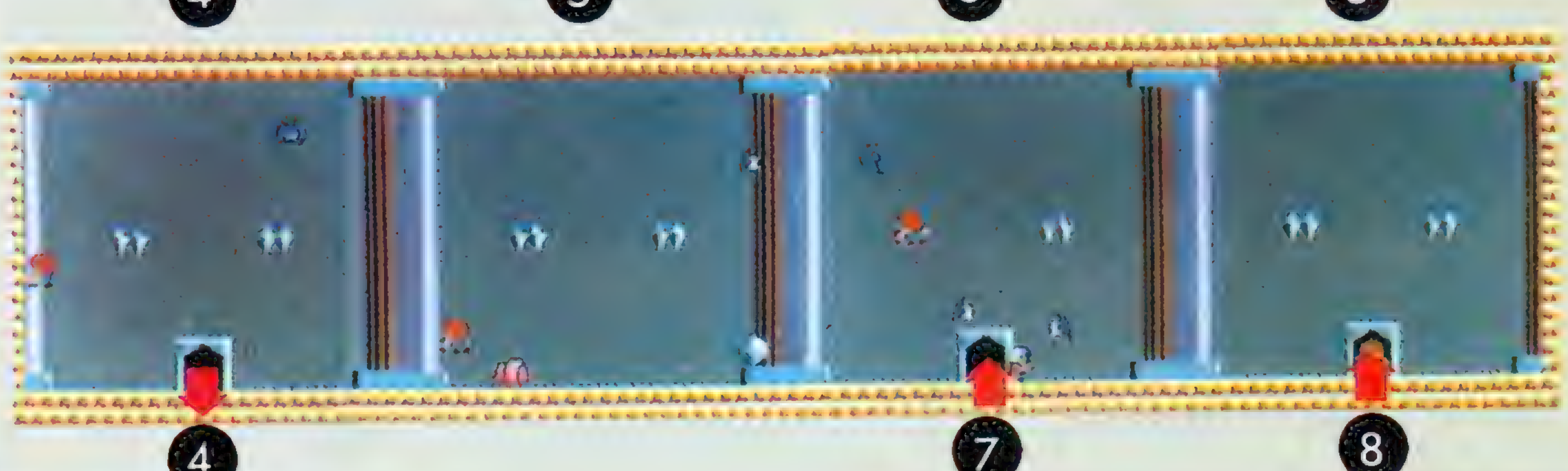


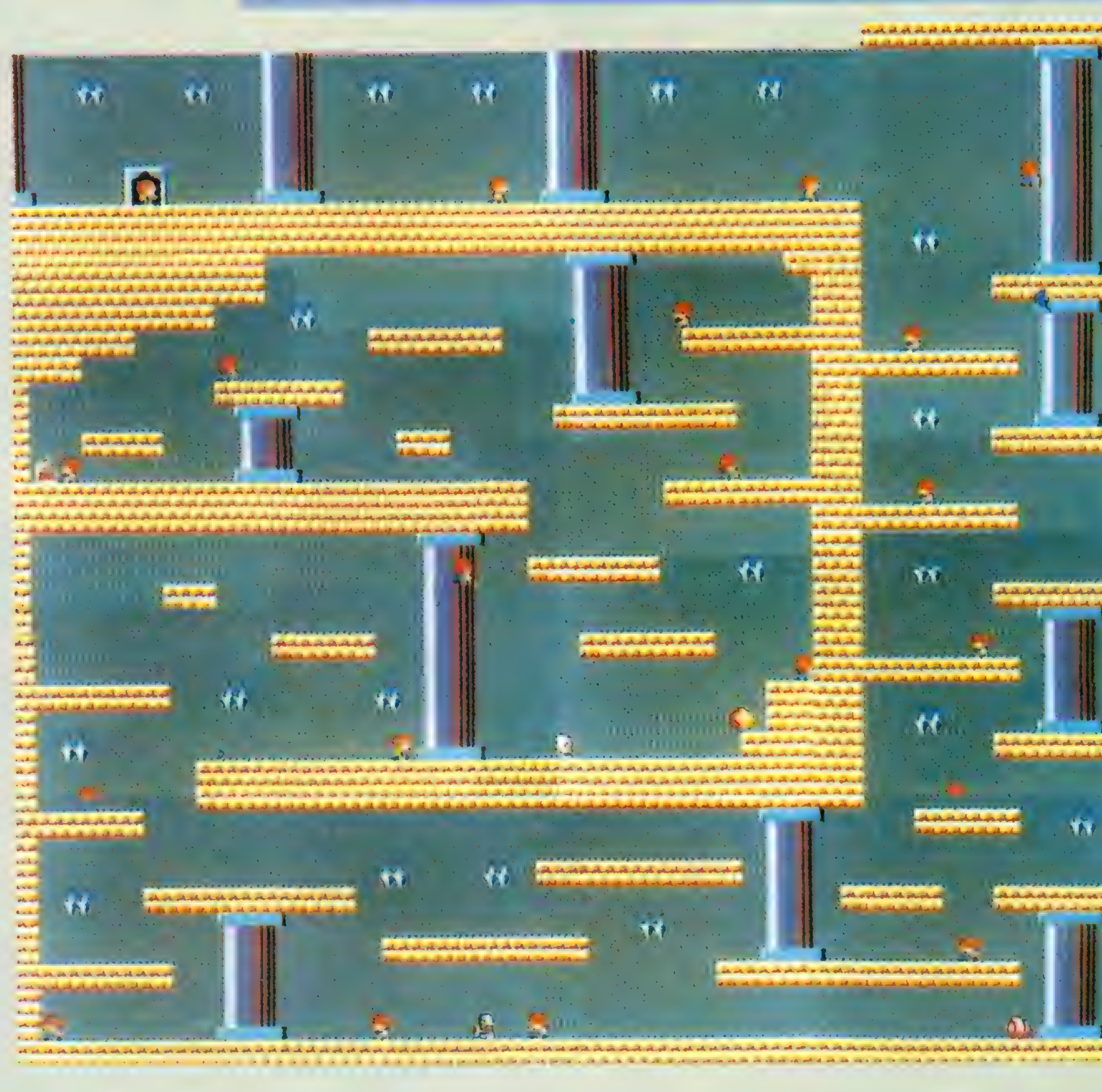




似たような背景ではあるけど天井の高さの違いに注目すれば……うーむ、難しいや。

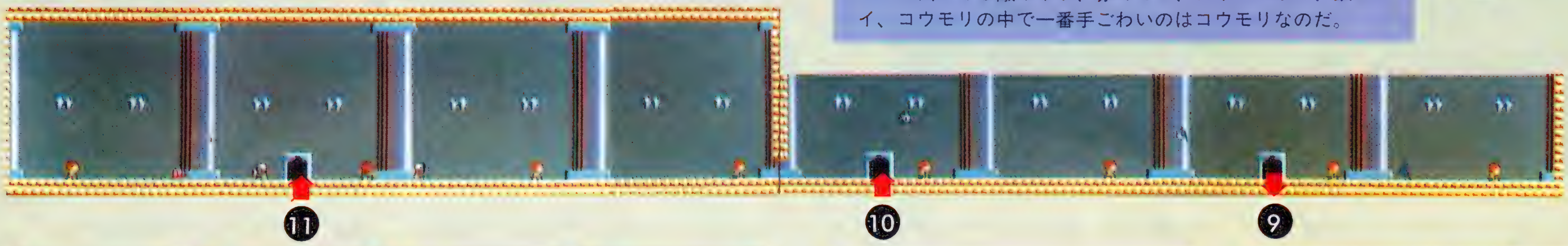


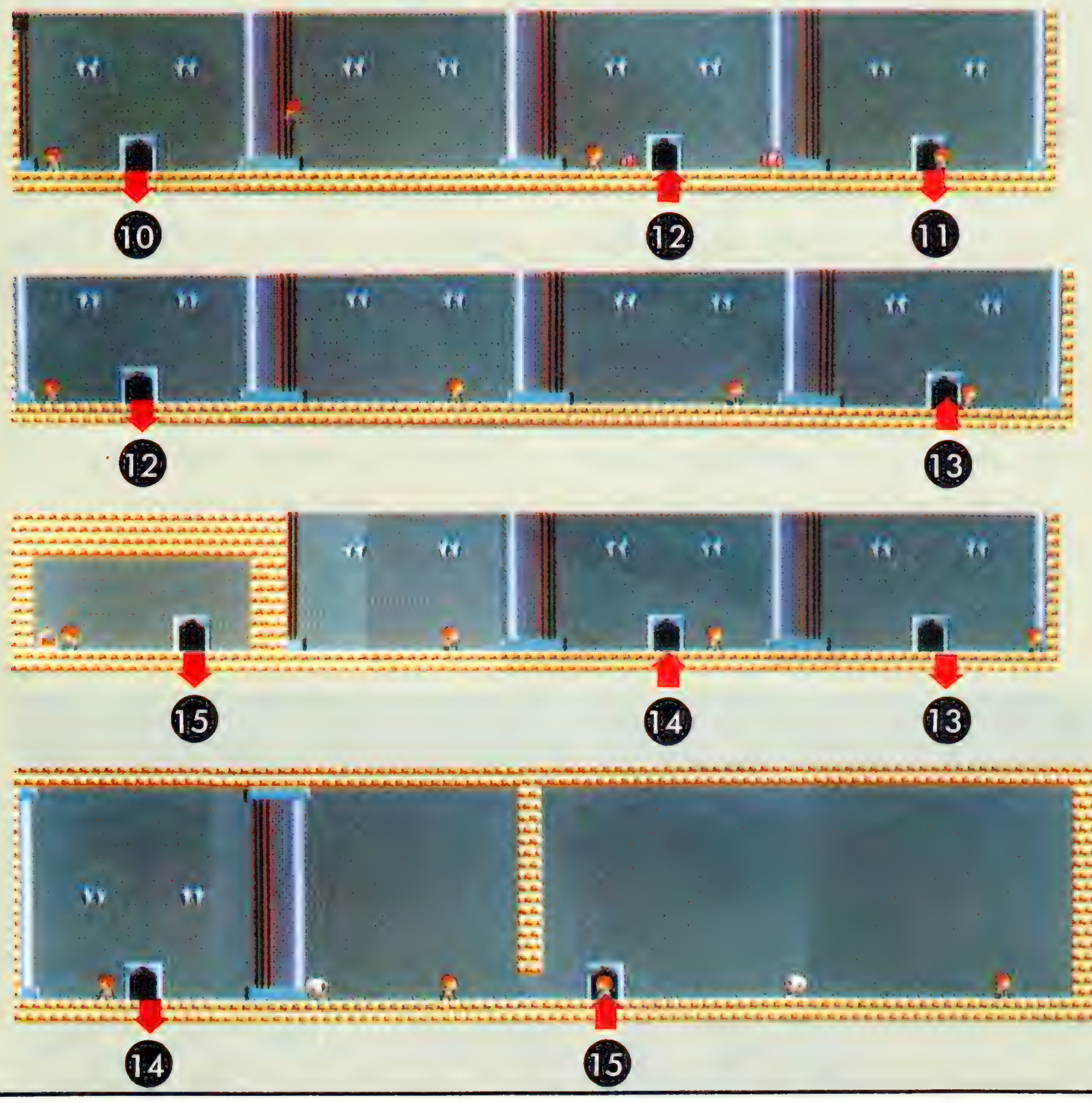






ここに出てくる敵キャラ、赤ミミズ、シャレコウベ、鉄ヨロイ、コウモリの中で一番手ごわいのはコウモリなのだ。



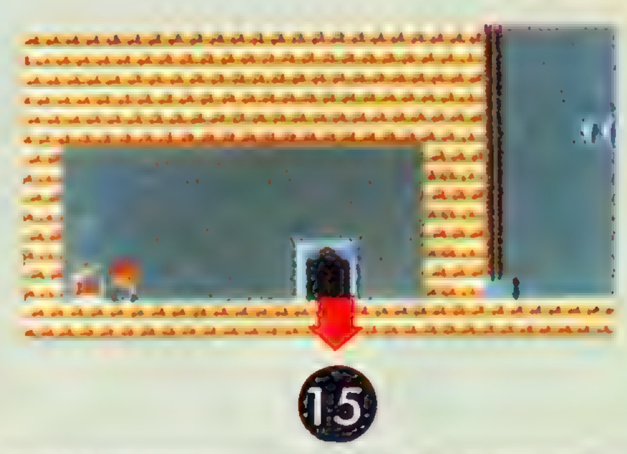


ボスキャラと戦うときは、焦らず相手の攻撃パターンと弱点を把握すること。うまくやればきっと勝てるぞ。ただし、セーブを忘れるとイタイ。

ナメクジの化け物



☗第2のボスは大きななめくじなのだ。目のところが弱点なので、ジャンプしながら、そこを攻めるといいぞ。





☗大なめくじを倒し、開いた扉をくぐると、突然コウモリの大群だぁ。

やっとクリアーだ!!



☗洞穴の一番奥には、やはり九玉のひとつアーム・ボールがあった。迷いながらも、最後まで来たかいがあったぜ。



☗盗賊にさらわれたサンタピアノ町長の娘を救うと、九玉のひとつが手に入る。



☗ニラスからサンタピアノへ行く途中に、不思議議草の入った宝箱があるのだ。

ゲーム後半もスピード感あふれる展開が続くんだけど、遊びの部分だってある。たとえばある町にいるナマケ者なんかは、何か知ってそうなので話をきくと、いきなり殴りかかってくるようなフザケたヤツだ。そのくせ敵のボスキャラを倒したあとだと、「親分と呼ばせてください」などと手の平を返したように調子がいいのである。彼のように、いい加減だがどこか憎めないキャラがいるのも、プレイする側にとっては楽しい。

さて、サンタピアノを出てからはシリューダ、ゴムニス、ロッテス、ナチーラ島、そして最後の町ラーストという具合に冒険は続く。だんだん〝玉〟も集まってくるし、見通しも明かるくなってくる。

行き詰まるときというのは、何かアイテムを取りもらしている可能性が高いので、戻って探そう。迷路で見逃していることなんかが多いぞ。チェーック！

6番目の町ロッテスには人物、アイテムともに重要なものがたくさんある。とくに、最後の戦いに必要なアイテムをタダでくれる人間がいるので、見逃さないでね。

九玉を全部集めたら、あることに気づくはず。そうしたら、あとは最後の戦いに臨むだけ。キミが本当の意味で勇者かどうかを試されることになるのだ。ガンバレ！

九玉を全部集めると何かが起こるぞ!



広大なマップにダンジョンや迷路があって、モンスターも出てくる。でも、この『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』はRPGじゃあない。実はこれ、RPGの会話の部分だけで物語が進んでいくという、まったく新しい形のゲームなのだ。今回は最初の部分を徹底紹介するぞ！

ここは、ファ・ラールの都カーズ。そのカーズの中にひときわ大きくそびえ立つ城には、カイザーという王様が住んでいた。このカイザー王にはリーザという王女がいたのだが、10歳のときはやり病にかかって死んでしまった。

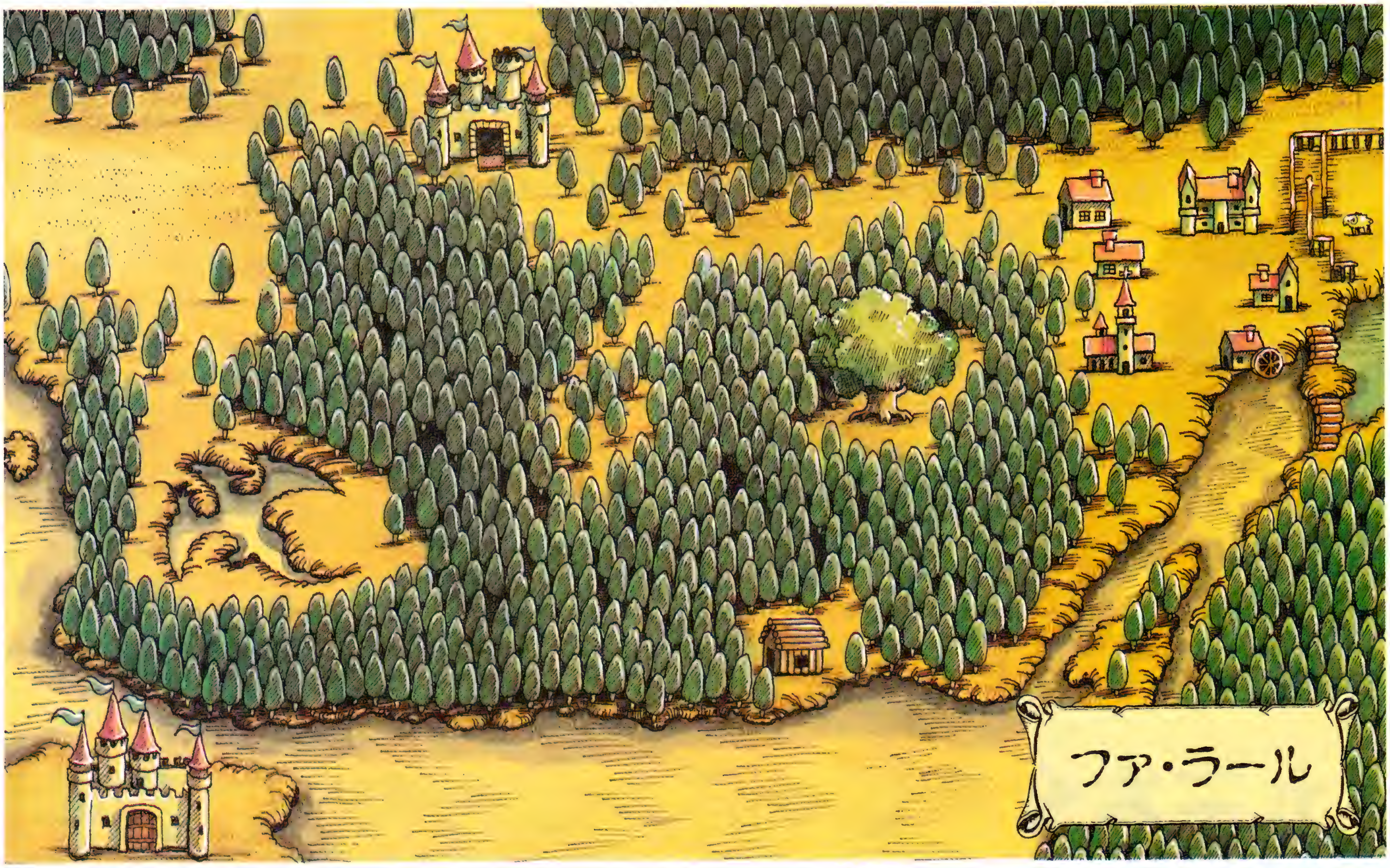
それから6年後、王妃のパームが身ごもったことを知ったカイザ一王は、大喜びで城の占い師サイアに、生まれてくる子供がりっぱな王になれるかどうかを占わせた。しかし結果は、カイザー王の期待を裏切る。なんと、テップルという小さな村の、シオンという少年が王になるというのだ。いつもはやさしいカイザー王だったが、シオンさえいなければ……、と考えてしまう。そして、とにかくシオンがどんな少年なのか知るために、城へ呼ぶことにした。

一方シオンはそんなことも知らずに、やさしい母親とふたりで羊を飼って平和に暮らしていたが……。

この『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』は、一応ジャンルがアドベンチャーってことになっているんだけど、今までのアドベンチャーとはちと趣が違うんだよね。なにしろ、アドベンチャーゲームに欠かせない、〝取る〟とか〝見る〟といったコマンドがないのだ。唯一コマンドを使うのは、アイテムを持ち代えるときだけ。ではどうやってゲームを進めるのかというと、とにかく人とぶつかればいいわけ。そうするとその人が、いろいろとしゃべってくれたりアイテムをくれたりして、自然とストーリーが進んでいくという仕組みだ。

画面を見るとアクションRPGみたいだしモンスターも出てくるんだけど、戦闘シーンはない。そのかわり、広大なマップ（下のマップは約半分！）のいたるところが迷路になっていて、あっという間に迷ってしまうのだ。

とりあえず今回は、シオンがカイザー王に呼ばれて城へ行くまでを、マップも含めて紹介しよう。まずは、シオンの住んでいるテップル村からだ！



■ジャンル/アドベンチャー
■メーカー/エニックス
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801
■価　格/8200円
■発 売 日/12月23日発売予定

テップル村



ゲームは、このテップル村から始まる。まずは、お母さんに話しかけてみよう。そうすると、近所のトミーさんがシオンを牧場で待っていることがわかる。さっそく牧場へ行ってみると、「今日の仕事はもういいから、長旅から戻ってきた幼なじみのタルトに久しぶりに会いにいくといいよ」、と言われて……、というように次々と行く場所や会う人がわかるのだ。

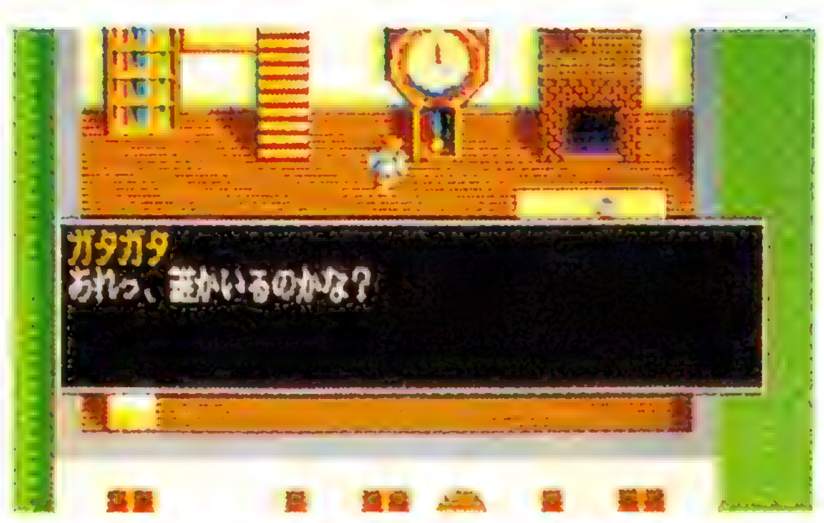
こうやって村をウロウロしていると、そのうちトミーの奥さんから、息子のヒューイが妹のユーイの人形を取ってどこかに行ってしまったので捜して欲しい、と頼まれる。これがキミにとって最初のクエストだ。

このゲームには、こういった小さなクエストがいくつもあって、それを解いていけば自然とゲームが進んでいくのだ。つまりあの『ドラクエ』の、戦闘シーンがなくなって会話と迷路の部分だけがゲームになったと思えばいいわけ。

村の住民にヒューイを見なかったかと聞きまわってみると、彼を見たという人がいるはず。その人のいる付近の建物を調べよう。そこにヒューイは隠れているぞ。

ヒューイを見つけて家に戻ると、家に城から王の使者が来ている。使者から王様の書状をもらったらさっそく城へ行くんだけど、このとき、村人からあるふたつのアイテムをもらっていないと、村の外れにいる森番が村から出してくれないので注意。そのふたつのアイテムとは、狼よけの笛とパンだ。でもこれって、村人にちゃんと話しかけていればそんなに苦労しなくても手に入るんだよね。王様の書状をもらっても、すぐに村を出ようと思わずにいろいろな人と話してみるべし。

アイテムがすべてそろったら、いよいよ城へ行こう！



⬆あれ、この部屋に入ったらなんか音がする。いったい何の音なんだろうなあ。

⬇やっとこさ、ヒューイをみつけた！





⬆お城からの使者が家にやってきた。カイザー王に会いに、ティム城へ行こう。



⬅どうやらヒューイは妹ユーイの人形を取って、どこかに行ってしまったらしい。ヒューイを捜すのが最初のクエストだぞ。

タルト



シオンの幼なじみ。旅の土産をくれるのだ。

リサリサ



かわいい女の子。ヨハン爺さんと暮らしてる。

村の子供



シオンの弟分みたいでやんちゃな男の子。

いったい何に使うのかなあ!?

狼よけの笛



これがないと、森の中を安全に歩けないのだ。

銀のスプーン



水がスープになるという、魔法のスプーン。

勇者の証



由緒ある剣。カーズの都で手に入るのだ。

パン



リサリサが焼いてくれた、ふかふかのパン。

人形



ユーイが兄のヒューイに取られちゃった人形。

王様の書状



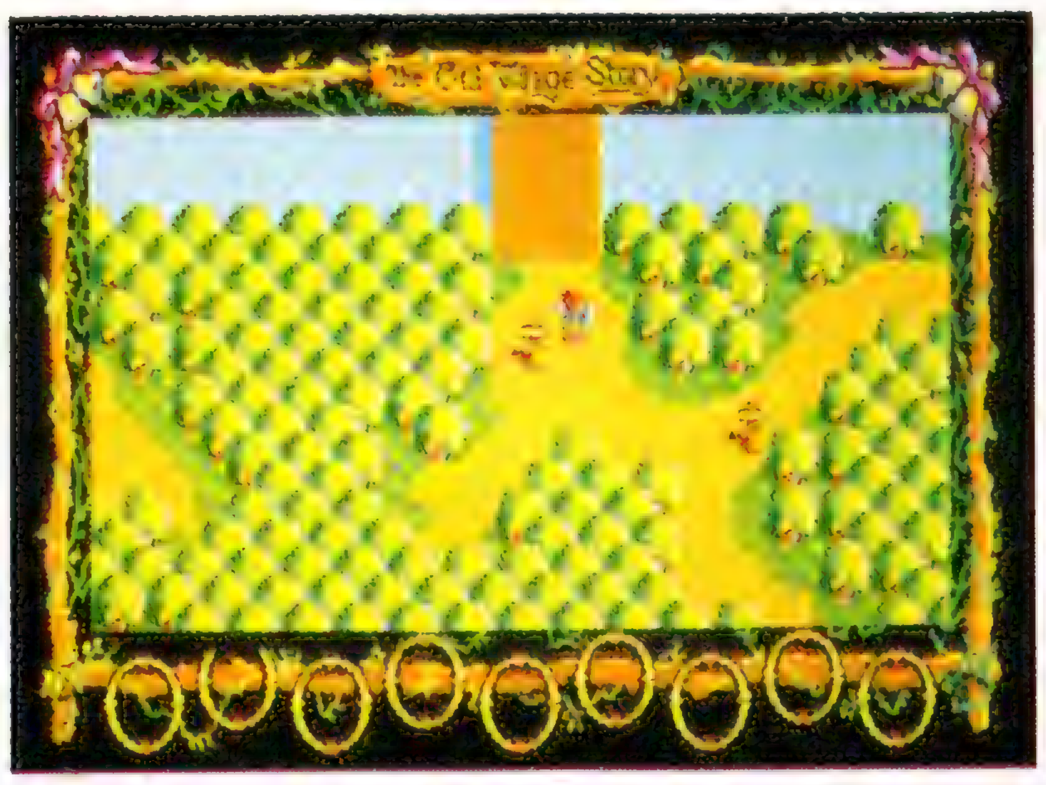
これがないと、城の中には入れないのだ。

森の都カーズ

テップル村を出ると、そこには迷路の森が広がっている。でも森番がちゃんと、「城へ行くには立て札をたどっていけばいい」、と教えてくれるぞ。森のマップは次号で紹介する予定だけど、森番の言うとおりに歩いて行けば、わりと簡単に城へ着けるはずだ。正しい道を歩いていれば、立て札が道筋にポツンポツンと立っている。

しばらく歩いても立て札に出会わないようなら、もう一度別れ道まで戻ってみよう。なにしろこの森はとてつもなく広いのだ。迷ったりすると、大変大変。

城にはテップル村と同じ広さの城下町があって、宿屋やなんでも屋、酒場などがある。といっても、シオンが宿に泊まったりアイテムを買ったりできるわけじゃない。アイテムを手にいれるには落ちているものを拾うか、または人からもらうか、あるいは自分の持っているものと交換するしかないのだ。では、こういった店で何をするのかというと、やっぱりそこにいる人たちと話をするわけ。もちろん町を歩いている人とも、話をしなきゃいけないぞ。



⬆テップル村を出てすぐの森は迷路だ。でも、お城へ行く道はすぐわかるよ。

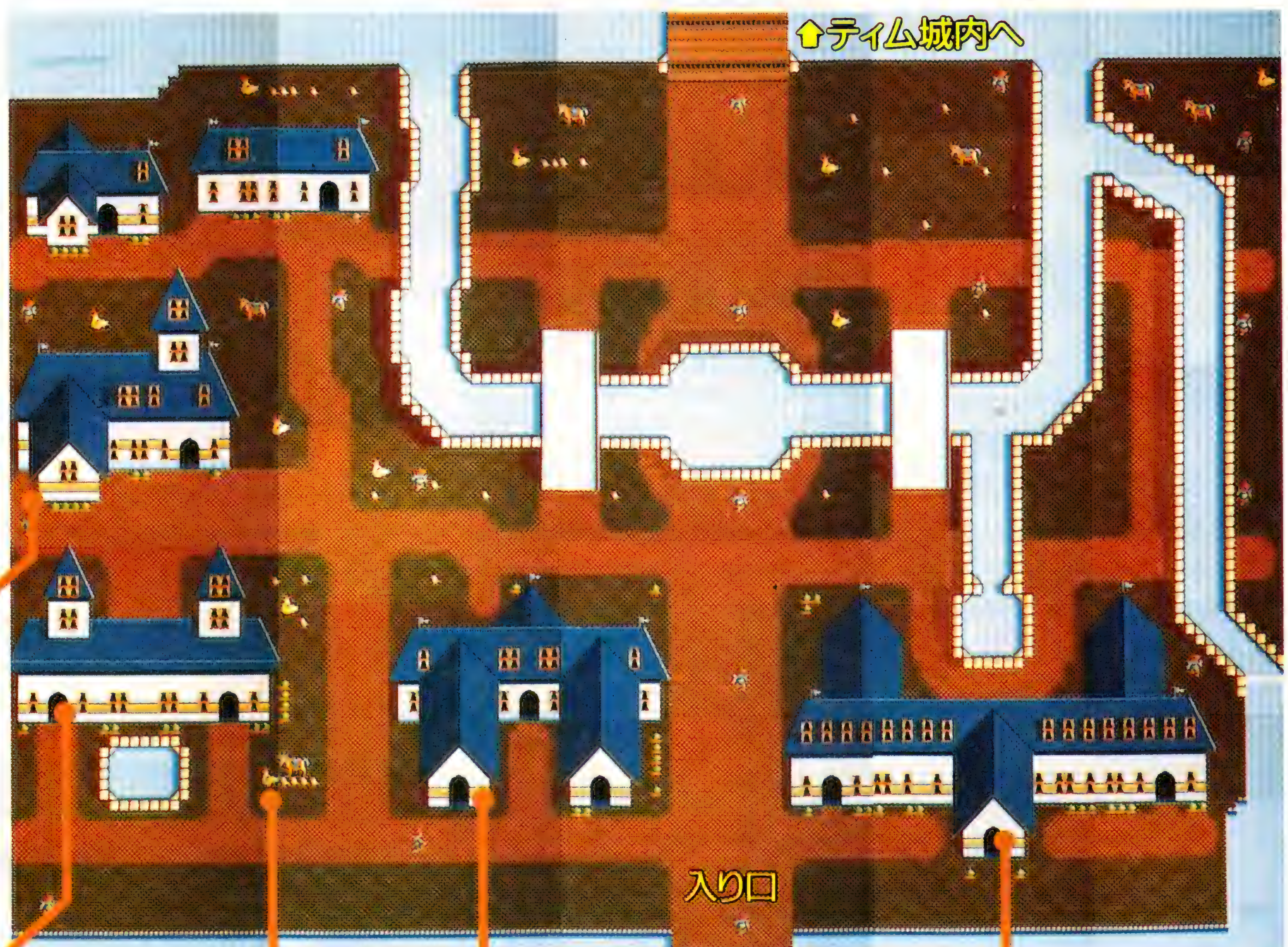
で、いろいろ聞き回ってみると、城で大変な事件が起こっていることがわかる。カーズの前王、つまりカイザー王の父親マイトが、森へ狩りに行ったまま行方不明になってしまったというのだ。そのため有志による捜索隊が結成されていて、希望者は城内の登録所に行けば参加させさてくれるらしい。

さっそくお城へと行きたいところなんだけど、その前にミルフという女の人に会っておこう。ミルフは城下町のどこかでこじきをしている。実は彼女、占い師サイアの弟子なのだ。お腹をすかしているので、何か食べ物を分けてあげるといいだろう。人に物をあげる場合は、アイテムを持って話しかければそれでOKだ。ミルフに親切にしておくと、あとでサイアに出会ったときにとても役立つんだよね。

ミルフに食べ物をあげて、町中の人すべてと話し終えたかな。では、城の中に入ってみよう。

⬇すぐ城の中に入らずに、必ず城下町の住民にいろいろと話を聞いて回ろう。



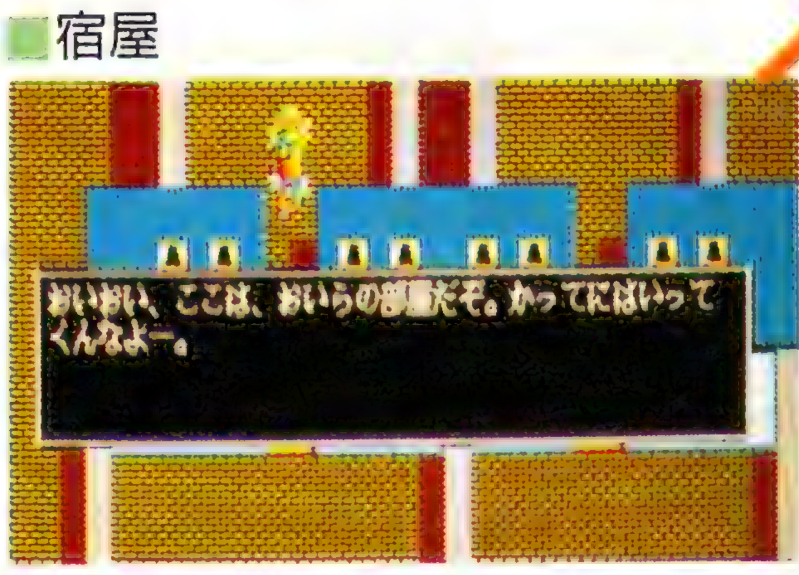


■空き家



ここは空き家みたいだけど、捜せば馬のほかに誰かいるかもしれないなあ。

■宿屋



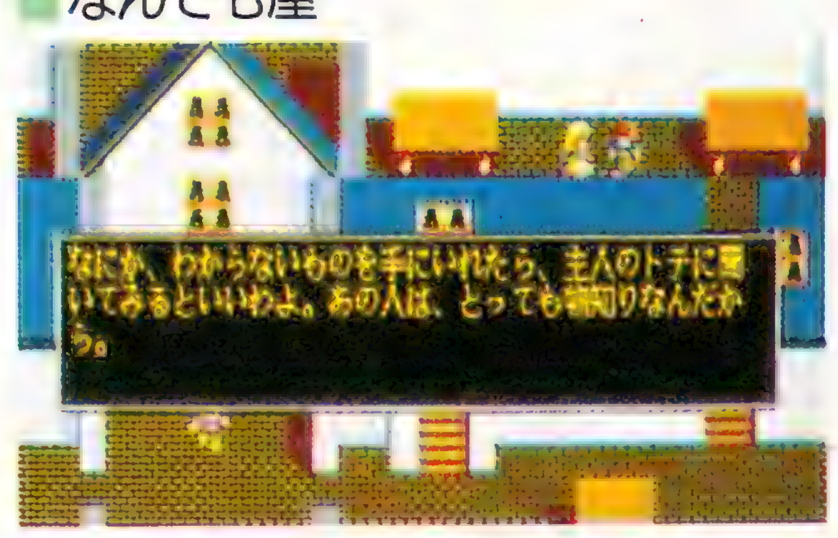
宿屋があった。でも、RPGじゃないから体力が回復するわけじゃありません。

■宿屋の前



宿屋の前に女の子がいた。この子は馬の世話をしなきゃいけないんだってさ。

■なんでも屋



なんでも屋の主人トチはとても物知りだから、アイテムの使い方を調べてくれる。

■酒場



酒場には、酔っ払った人がいっぱいいる。主人のミルフィーユにも会ってみよう。

カーズの城内

いよいよ王様に会えると思ってここまできたシオンなんだけど、予想を裏切って王様はいなかった。城を入ってすぐのところにいる門番が言うには、カイザー王は王妃パームとともにマイト捜索のため、森に行ってしまったらしい。

しょうがないので、ここはマイト捜索隊にシオンも参加させるしかないなあ。マイトを捜している途中で、ひょっとしたらカイザー王に森の中で会えるかもしれないしね。宿屋のおかみさんに関する情報を聞いていれば、門番が捜索隊の登録所の場所を教えてくれるぞ。まだの人は、もう一度町に戻って人と話をするべし。

城の中は簡単な迷路になっていて、壁越しに隣の部屋が見えていても、ぐるりと回らなければならないのだ。そんなに広くないので、登録所はすぐに見つかるけどね。ここで捜索隊に登録すると、勇者の証という剣をもらえる。でも、戦闘シーンがないはずなのに、いったい剣を何に使うのかなあ。

ところで、この城の中にはけっこうたくさんのが人々ウロついている。隅々まで歩いてみると、酒場の主人ミルフィーユのだんなさんとか、占い師サイアなど意外な人に会えるぞ。特にサイアに会うのを忘れないように。城下町でミルフに親切にしてあげていれば、あることを依頼されるはずだ。



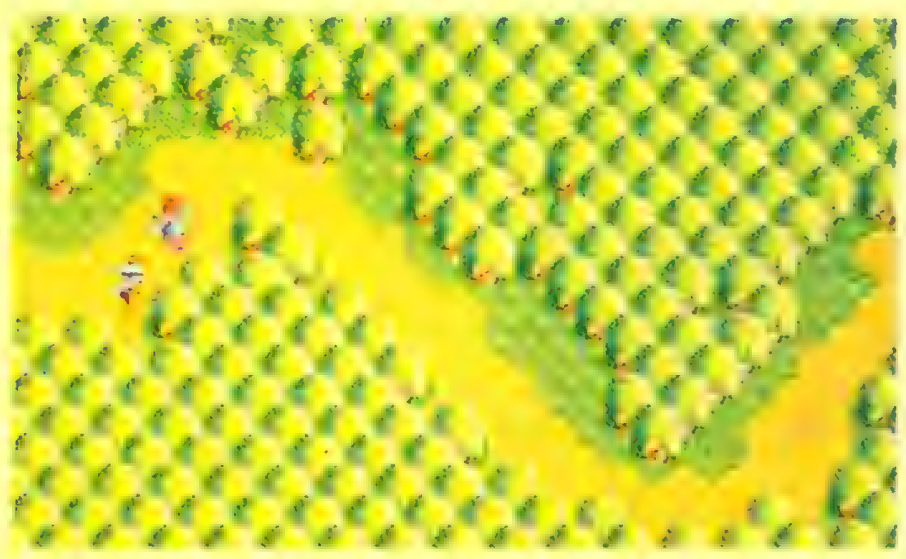
城の中の一室に、占い師のサイアがいた。彼女の頼みを聞いてあげると、とっても大切なアイテムが手に入るのだ。

その依頼とは、ミルフの夫で城のコックをしていたルイスを捜すこと。どうやらルイスも、森のどこかに閉じ込められているらしい。カイザー王とマイトを捜さなきゃならないんだけど、ルイスも捜してあげよう。ルイスを見つけて彼からもらったアイテムをミルフに届けると、サイアがお礼にとてもすごい力を持つめがねをくれるのだ。これがないと、王様たちは見つけられないのだ。



城には誰もいなかった。どうやらカイザー王は森に父親を捜しに行ったらしい。

森には危険がいっぱい



王様を捜して森を歩いていたら、蟻地獄の巣に落ちてしまった。ほかにも、森には危険な場所がたくさんあるので注意しよう。

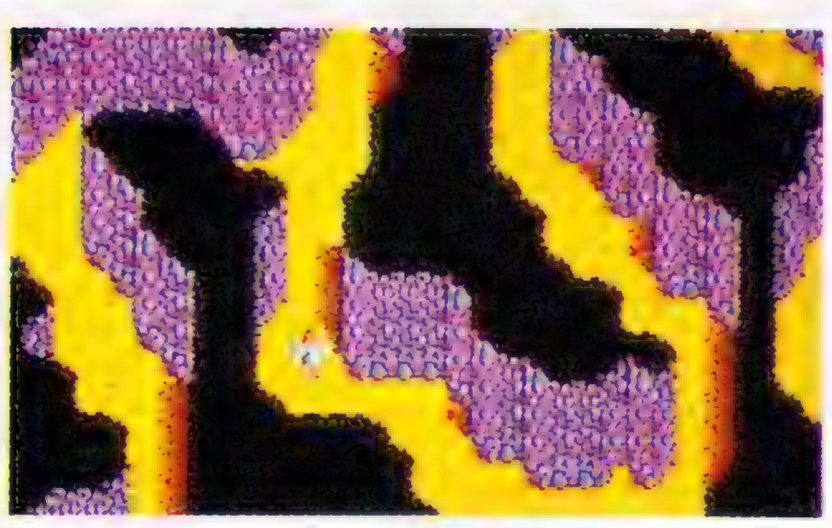




王様はいったいどこにいるんだろう？

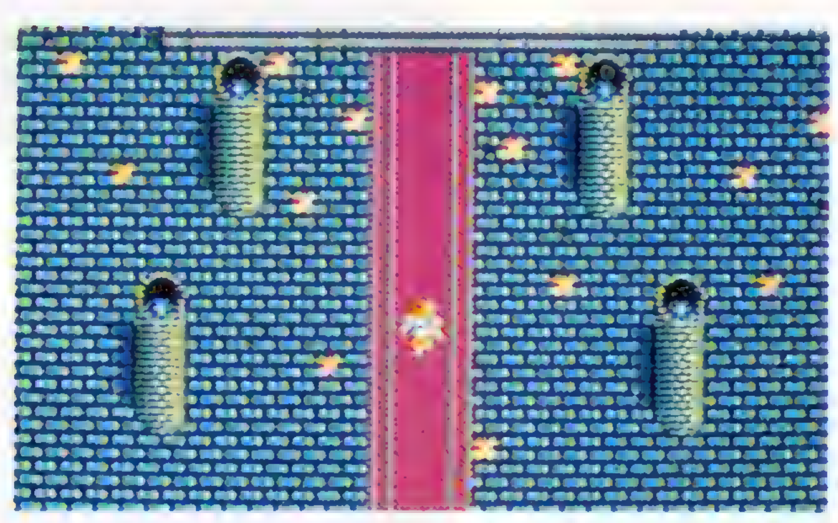
というわけで、シオンはマイトとルイスのふたりを捜すために、複雑な迷路の森をうろつくことになるんだけど、この続きはまた次号で紹介するぞ！

でも、森がどんなところなのかをちょっとだけ教えると……、何度もいうようだけど、とにかくこの森は広い。その広〜い森の中に、とてつもなくでかい木がそびえ立っていたり、竜の形をした不気味な沼があったり、ダンジョンの入り口があったりするわけ。しかも、テップル村からカーズ城に行ったときと違って道しるべがないから、行きはよいよい帰りは怖い、というように二度とカーズやテップル村へ戻れなくなることもある。必ずマッピングしながら歩くことを、おススメします。



ダンジョンの中に王様はいるのかなあ。

この森の西のはずれには砂漠が広がっているんだけど、ここには蟻地獄の巣があるから注意。また、森の中を流れている川にも気をつけよう。間違って川に落ちてしまうと、どんどん下流に流されてしまうのだ。うまく岸にはい上がれたとしても、どこに流されたのかわからなくなって迷ってしまう、なんてことになるんだよね。



それともこっちのダンジョンかな？



この沼は、ドラゴンの形をしているぞ。

だけど、こんな危険な森の中にも、人が結構歩いているんだから驚きだ。もちろん、この人たちと話をすれば、いろいろ役立つ情報を聞くことができるぞ。

冒険は始まったばかりだ！

でもって続きは次号だ！

狂嵐の銀河 Schwarzschild シュヴァルツシルト

反乱軍を鎮圧して、外交政策に乗り出せるようになると、この『シュヴァルツシルト』は、ますますおもしろくなっていくのだ。今回は、所要ステップ数、各国初期値、戦艦の全データ、とデータ盛り沢山でお送りしよう。

各国のデータ、反乱軍鎮圧、そしてコマンドごとの基本戦略と紹介してきたので、徹底解剖3回目の今回は、外交と戦艦のデータを中心にお届けしよう。

見事、反乱軍を鎮圧した人は、反乱軍の後ろで糸を引いていた国が、どの国かわかっただろう。よし、仕返ししてやる、とばかりにすぐにその国に攻め込んではいけない。情報のコマンドで、各国のデータを見ればわかるが、初期値においてサンクリ星国の軍事力は一番低い。たとえ、鎮圧する間にレベルを上げたとしても、まだほかの星には追いつかないはず。今の軍事力で攻めても、負けてしまうのは否めない。しばらくは軍事力を強くすることに専念しよう。

しかし、ジロ星団には野望を抱いている国も多く、いつ攻めてくるとも限らないので、のんびりと力を蓄えてはいられない。そこで、手っ取り早く軍事力を強める方法として、条約を結ぶことをおススメする。うまく攻守同盟を結ぶことができれば、戦争になったときに援軍を出してもらえるぞ。ほかの国の力を借りることになるけど、これで一気に艦隊の数が増え、軍事力が強くなるというわけなのだ。

条約には不可侵条約と攻守同盟締結の2種類がある。不可侵条約は、お互いの領土は侵さないという条約で、こちらから戦争をしかけることはできないし、相手もしかけてくることはない。

それよりも緊密な関係となるのが攻守同盟締結だ。この同盟を結ぶと、今まで通行不可能だった相手国の領域に入れるようになる。また、先に述べたように、戦争に突入した場合、援軍を要請することができる。当然ながら、同盟を結んでいる国が、ほかの国と戦争になった場合、プレイヤーもその国に援軍を出さなければいけないけどね。

条約の期限は、どちらとも2年。1年は8ターンなので、16ターンの間の契約ということになる。所要ステップ数は、不可侵条約が4、攻守同盟締結が5だ。ほかのステップ数も表にのせたので、参考にしてちょうだいね。

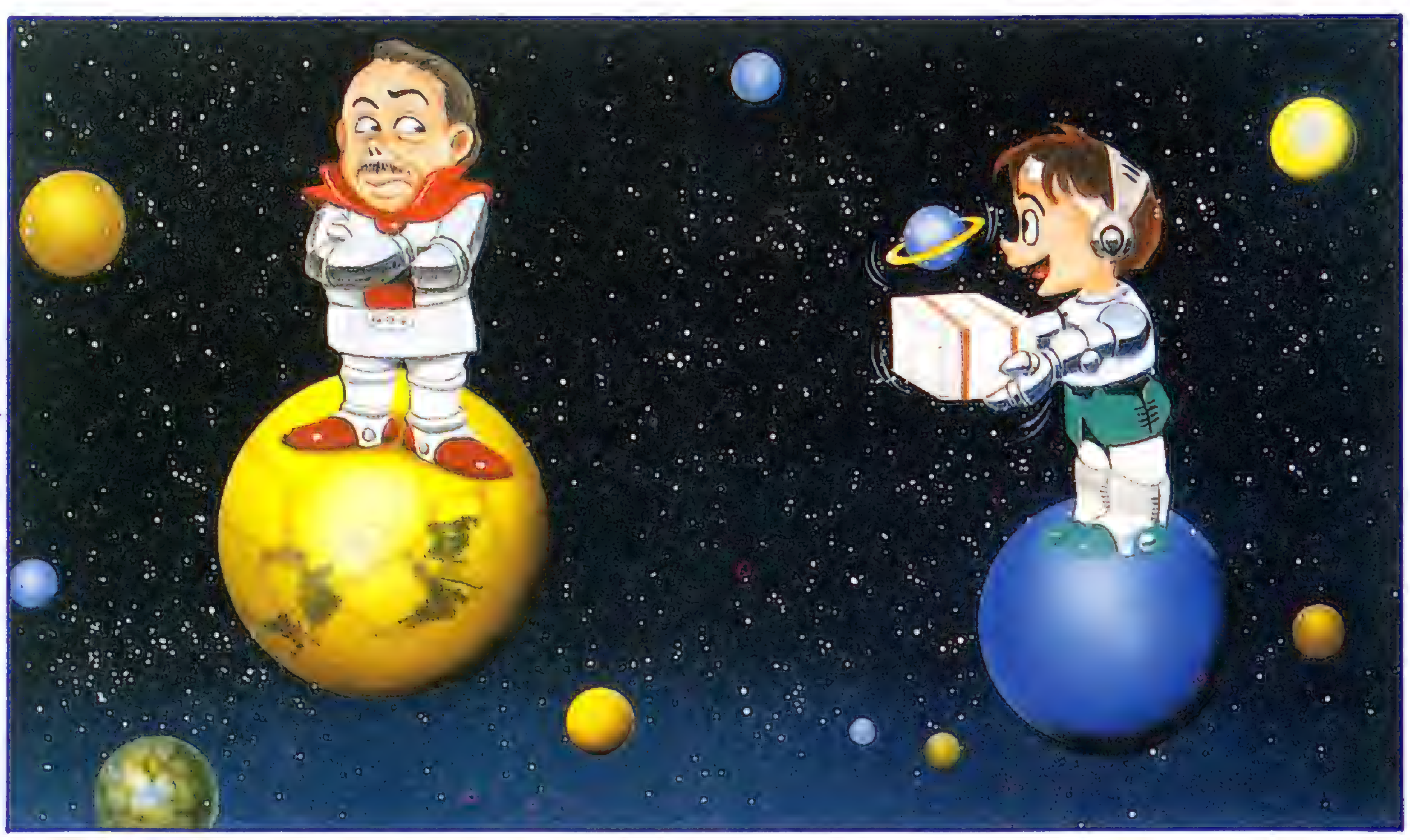
条約申し込みに対しての回答は、受諾、拒否、条件付き受諾の3つ。条件付き受諾というのは、資金や資源を譲ってくれれば締結しても



⬆聖マリン公国に、攻守同盟締結を申し入れたんだけど、断わられてしまったのだ。印象値は高いはずなんだけどなぁ。

所要ステップ数

投　資	NT開発	2
	SV開発	2
外　商	資源の売却	2
	資源の購入	2
	艦船の売却	3
外　交	不可侵条約	4
	攻守同盟締結	5
	開戦準備	6
	星間援助	3
軍　事	造船所建設	4
	艦船等の建造	3
	防衛力の強化	4
	配備	3
	艦隊命令	3
	小惑星探査	5



■ジャンル/シミュレーション　■対応機種/PC-9801(要384K、漢字ROM)
■メーカー/工画堂スタジオ　■価　格/12800円　■発 売 日/発売中

いいよということ。こんな悪条件は、なるべく避けたい。

条件を出してくるのは、たいてい、自分の国に対する印象値が低いか、相手の軍事力レベルが自分より勝っているかのどちらかだ。強力な軍事力にものをいわせて、弱い者いじめするとは、とんでもないやつ。そういう扱いを受けないよう、早く強力な軍事力をつけたいものだ。

また、印象値はプレイヤーが行なってきた政策によって刻々と変化していく。印象値が上下する顕著な政策は、星間援助だ。援助の種類は、資金譲渡、資源譲渡、権利譲渡、惑星譲渡の4種類。権利というのは、所有している小惑星帯のことだ。

小惑星帯や惑星は、毎ターン資金なり、資源なりを提供してくれるので、あまり手放したくないところ。情報のコマンドを開いて、星間援助をしようとしている国が、何を欲しているのかよく見極めたうえで、適当なものを譲渡するようにするのが、得策というもの。

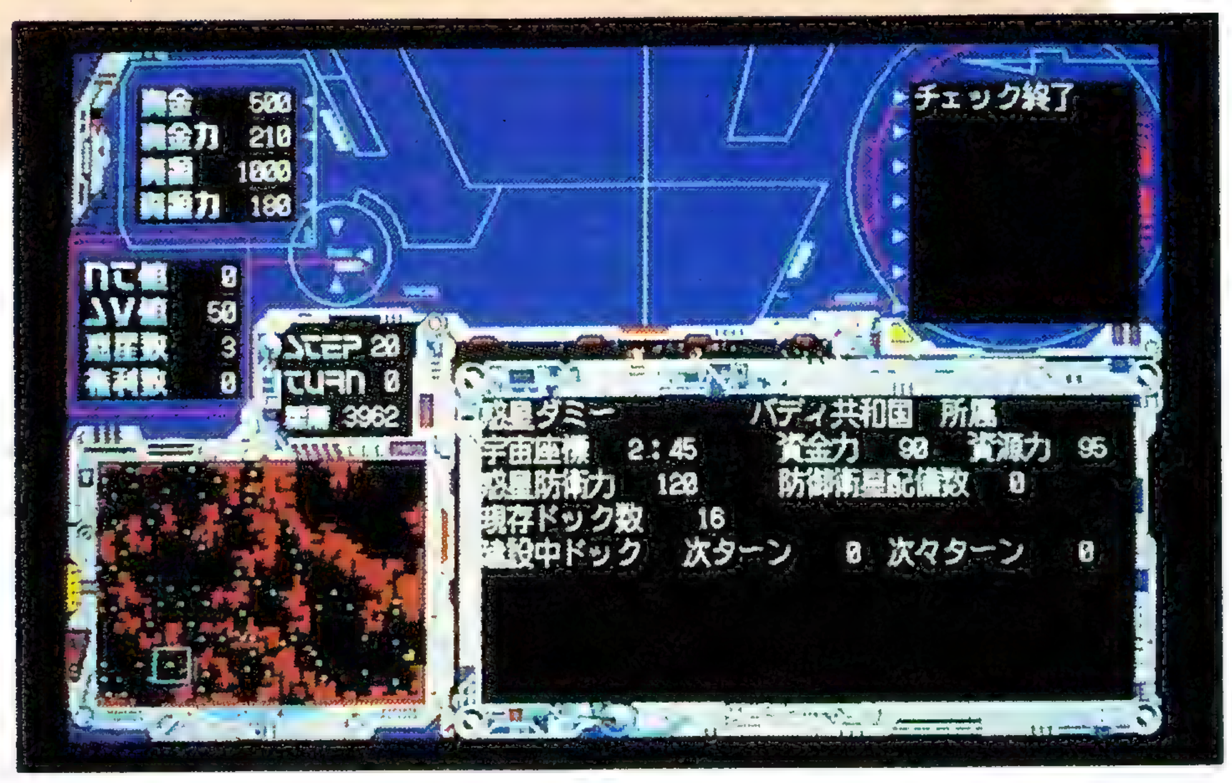
たとえ、惑星ひとつ譲渡して印象値を上げたとしても、条約の交渉には応じてくれない国もある。それは、その国の持つ歴史背景や、ほかの国との条約関係などが絡んでいて、おいそれとは条約に応じられないからなのだ。

このように、とにかくいろんなことが絡んでくるので、絶えず周りの情勢を把握していることが必要だ。とりあえずは、下にある各国初期値を見ながら、自分なりの政策を打ち出してみてくれ！

情報は活用すべし



⬆情報のコマンドで、バディ共和国の詳報を見ているところだ。この数値を見れば、攻めていいかどうかの判断ができる。



⬆バディ共和国の主星ダミーでは、新しい戦艦は作っていないようだ。情報コマンドは、こんなことまで調べられるのだ。

各国初期値はこうなっているぞ

国名	印象値	NT値	SV値	資金	資源	資金力	資源力	宙軍力	ドック数	惑星数	権利数	各国戦艦
サンクリ星国	—	0	50	500	1000	210	180	18	8	3	0	A型 9　A型 9
反乱軍	—	2	50	1000	1500	50	80	10	10	1	0	C型 5　C型 5
バディ共和国	20	3	80	1500	2800	325	340	76	42	5	0	C型 16　C型 16　C型 22　C型 22
聖マリン公国	130	2	70	1200	1600	120	160	64	36	2	0	C型 13　C型 13　C型 13　C型 25
ホンシャ帝国	100	5	160	4800	6400	810	1020	240	124	12	0	E型 60　E型 60　E型 50　F型 70
ホンシャ属領	40	5	160	1500	2000	190	230	140	31	3	0	E型 70　E型 30　F型 40
イチクリ連邦	120	5	150	1800	2600	180	240	200	27	3	0	D型 60　D型 60　E型 50　F型 30
大コウホウ国	100	6	150	1600	2500	115	160	180	24	2	0	E型 50　E型 50　F型 50　G型 30
ケイリ氏族国	100	5	150	3600	5200	270	240	210	45	3	0	D型 60　D型 60　E型 60　F型 30
聖銀河教皇国	40	8	400	5800	4200	380	280	650	240	4	0	H型100　H型100　I型200　I型250
カケル君主国	110	10	500	4200	6800	100	100	720	100	1	3	J型120　K型160　K型160　K型280
クィラ大帝国	20	12	400	5200	7100	700	620	780	220	8	0	K型120　L型160　M型250　M型250
ジェニチ星国	40	11	300	2000	2400	210	240	420	180	3	0	K型 60　K型100　K型100　L型160
神聖アギ帝国	100	11	300	3600	4200	260	280	580	195	3	1	K型 80　L型100　L型150　L型250
リッカ自治領	80	11	400	1900	3600	200	220	340	160	3	0	K型 40　K型100　K型100　K型100
エムジー星国	80	13	450	2700	2900	230	180	1020	240	3	1	L型200　M型300　N型200　N型320
アサコ太公国	100	14	500	5400	7800	610	590	1260	340	7	0	N型240　N型240　O型320　O型460

戦艦の全データを公開しよう!



⬆新型の戦艦が作れるようになると報告してくれる。プレイヤーが持てる艦隊数は、４艦隊までだ。

戦艦の種類は、全部で16種類。これは、プレイヤーだけでなく、敵国も同じ。ジロ星団で作れる戦艦の種類は同じだということ。

初めはＡ型戦艦しか作れないが、NT値を上げていくことにより、より性能の高い戦艦が作れるようになる。でも、ひとつ性能が上がっただけでは、戦艦のグラフィックは変わらない。新型の戦艦を見たいなら、もうひとつレベルを上げなければダメ。つまり、同じ外装で、２種類の型があるのだ。

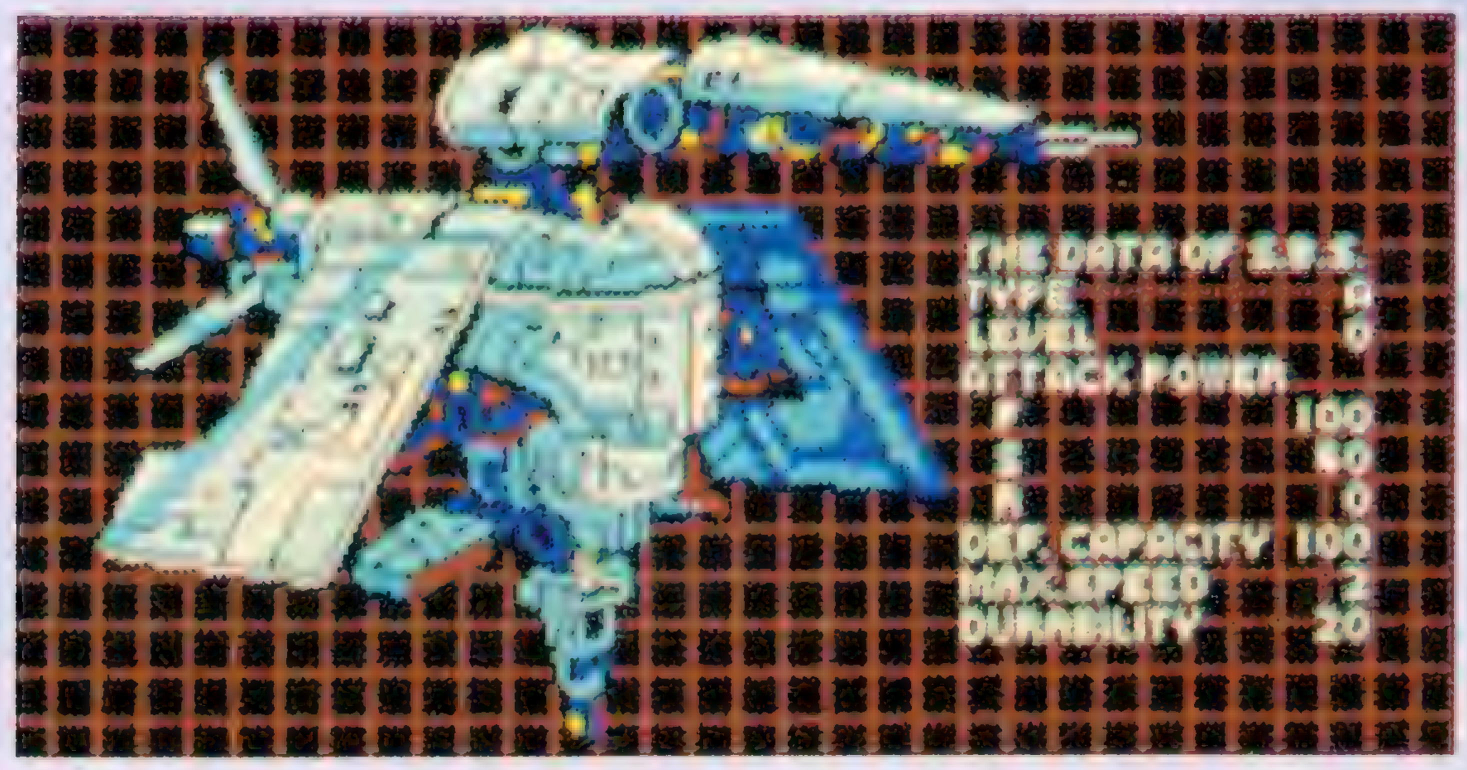
戦艦建造の指示をしたら、２ターン後に完成の報告を受ける。その後、どの艦隊に配備するか決めるわけだが、ここで注意してほしいのは、１艦隊は同一艦種で構成されているということ。すでに４艦隊作ってあって、新しくできた戦艦が、そのどれとも種類が違う場合、４艦隊には配備できない。そういう場合は、２つある無所属のどちらかにストックしておいて、戦闘で全滅した艦隊があったとき、そこに配備するしかない。

そういう無駄をなくすには、ある程度NT値を上げたら、今度はSV値を上げて、１艦隊が持てる隻数を増やすのだ。ゲームスタート時のSV値は50隻だが、最高500隻まで持てるようになる。性能のよい戦艦を10〜20隻持つよりも、ひとつ下の戦艦を100隻持っているほうが、案外強かったりするのだ。

また、艦隊命令で演習を行ない、艦隊能力を上げておこう。これは戦闘のときに非常に役に立つ。自分が、相手よりレベルの高い戦艦を持っていても、訓練された艦隊にはかなわない。あまり、性能に惑わされないほうがいいみたいよ。

表の見方

- **攻撃力**……FRONTは正面、SIDEは横、REARは後ろから攻撃したときに、どれだけ相手にダメージを与えられるかの数値。向きによって違うのだ。
- **耐久力**……その戦艦が、敵からの攻撃にどれだけ耐えられるかという数値。
- **移動力**……戦闘シーン時に動けるコマ数。速力はこの数値の２分の１となる。
- **生産資金**……戦艦を１隻作るのに必要なお金だ。額を見て工面してくれ。
- **生産資源**……戦艦を１隻作るのに必要な資源。足りなきゃ作れないよ。
- **売却金額**……戦艦を売ったときに、手に入る金額。あまり高く売れないみたいね。
- **継戦力**………いわば燃料のようなもの。ゼロになったら強制的に撤退させられる。



A型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 100 SIDE 40 REAR 0	100	4
	生産資金 16	生産資源 20
	売却金額 12	継戦力 20

プレイヤーが最初に持てる戦艦。もっと強い戦艦を作れるよう、NT開発に資金をつぎこもう。

B型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 120 SIDE 50 REAR 0	120	6
	生産資金 20	生産資源 25
	売却金額 15	継戦力 22

Ａ型戦艦をチューンナップした戦艦。しかしこれでも、反乱軍を倒すには心もとないのだ。

C型戦艦

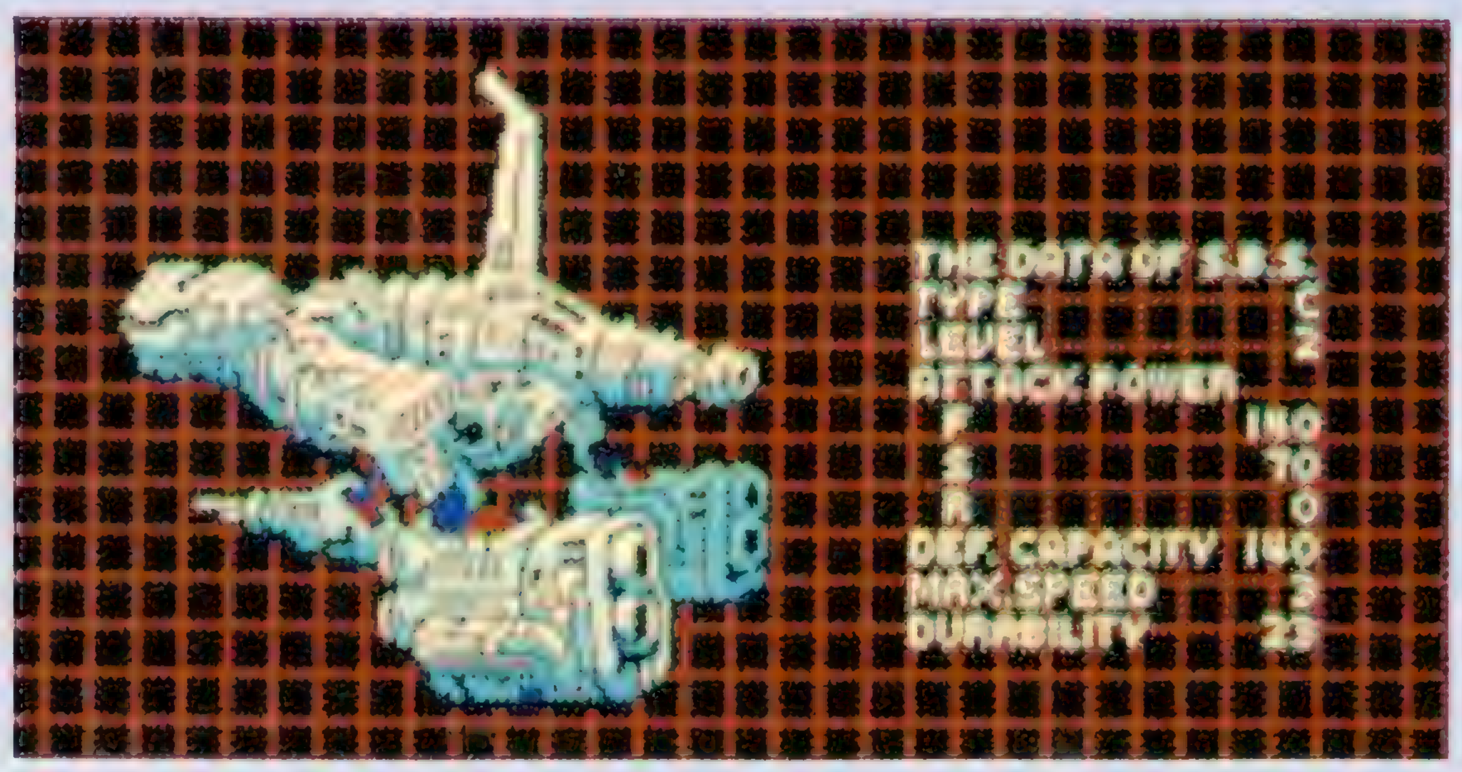
攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 140 SIDE 70 REAR 0	140	6
	生産資金 24	生産資源 30
	売却金額 18	継戦力 23

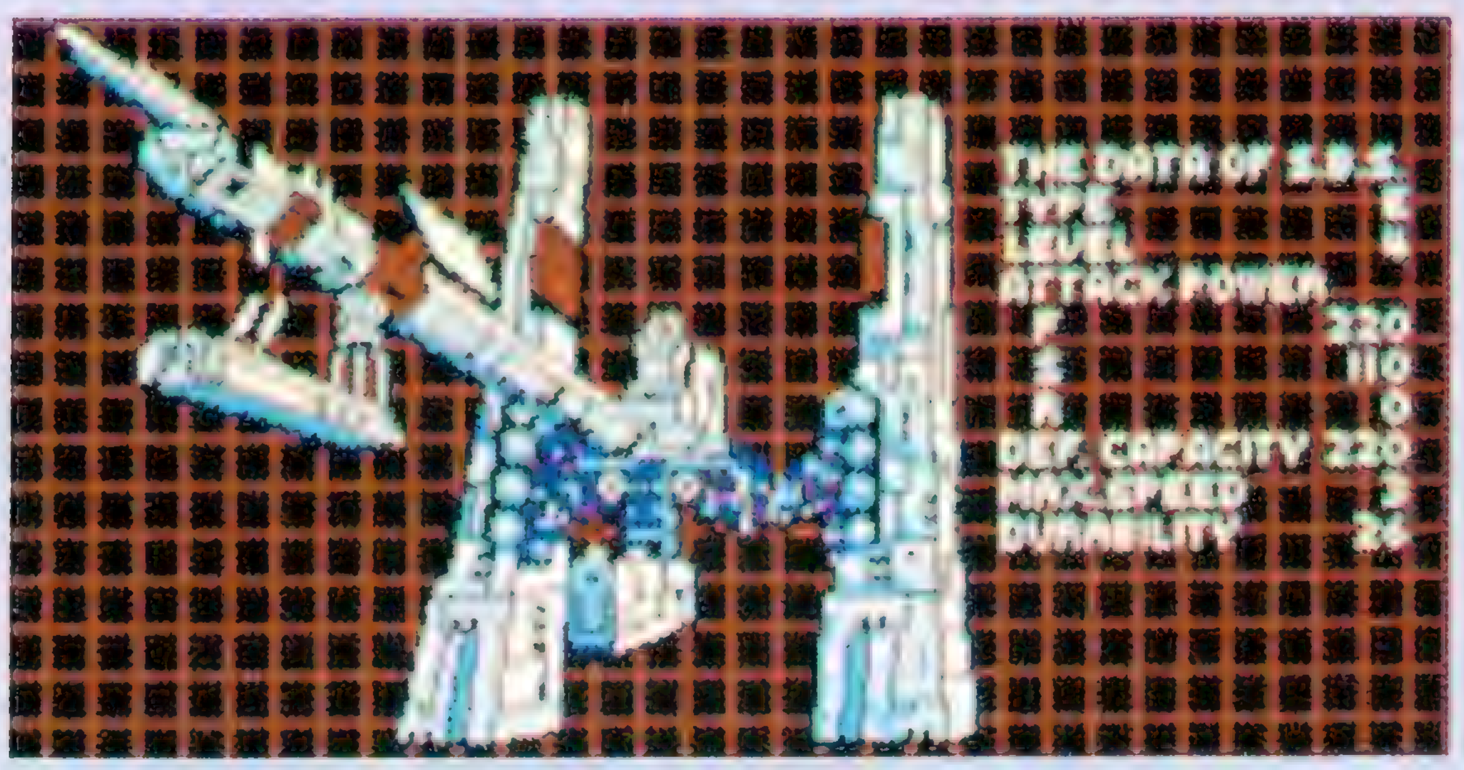
ゲームスタート時に反乱軍が主力としている艦隊。なかなか強力で、ひと筋縄では倒せない。

D型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 180 SIDE 90 REAR 0	180	6
	生産資金 28	生産資源 35
	売却金額 21	継戦力 25

Ｃ型戦艦の強化バージョン。しかし、後のことを考えて、もっとNT開発を進めておこう。





E型戦艦

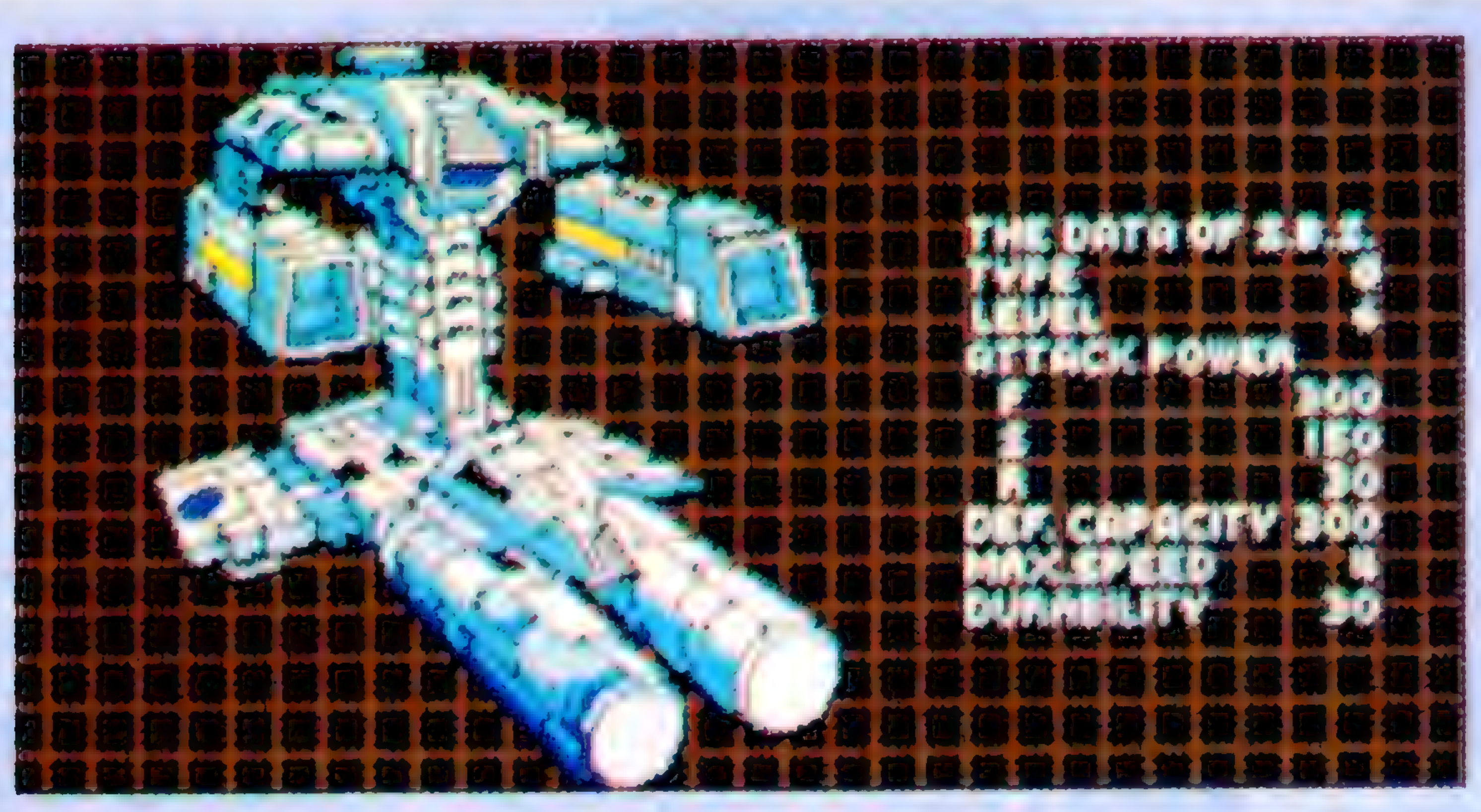
攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 220 SIDE 110 REAR 0	220	6
	生産資金 34	生産資源 42
	売却金額 26	継戦力 26

REARの攻撃力はゼロだが、訓練しだいで、敵にダメージを与えることができるようになる。

F型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 260 SIDE 130 REAR 20	260	8
	生産資金 40	生産資源 50
	売却金額 30	継戦力 27

初めてREARの攻撃力がついた戦艦。これで後ろからの攻撃により一層の効果がでるってわけ。



G型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 300 SIDE 150 REAR 30	300	8
	生産資金	生産資源
	46	57
	売却金額	継戦力
	35	30

ゲーム序盤に持っているとかなり強力。最初はこのG型で巨大艦隊を作りあげるのがベスト。

H型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 400 SIDE 150 REAR 40	400	10
	生産資金	生産資源
	54	67
	売却金額	継戦力
	41	32

G型の改良版。FRONTの攻撃力が100も増えているので、どうどうと正面から対決できるぞ。

I型戦艦

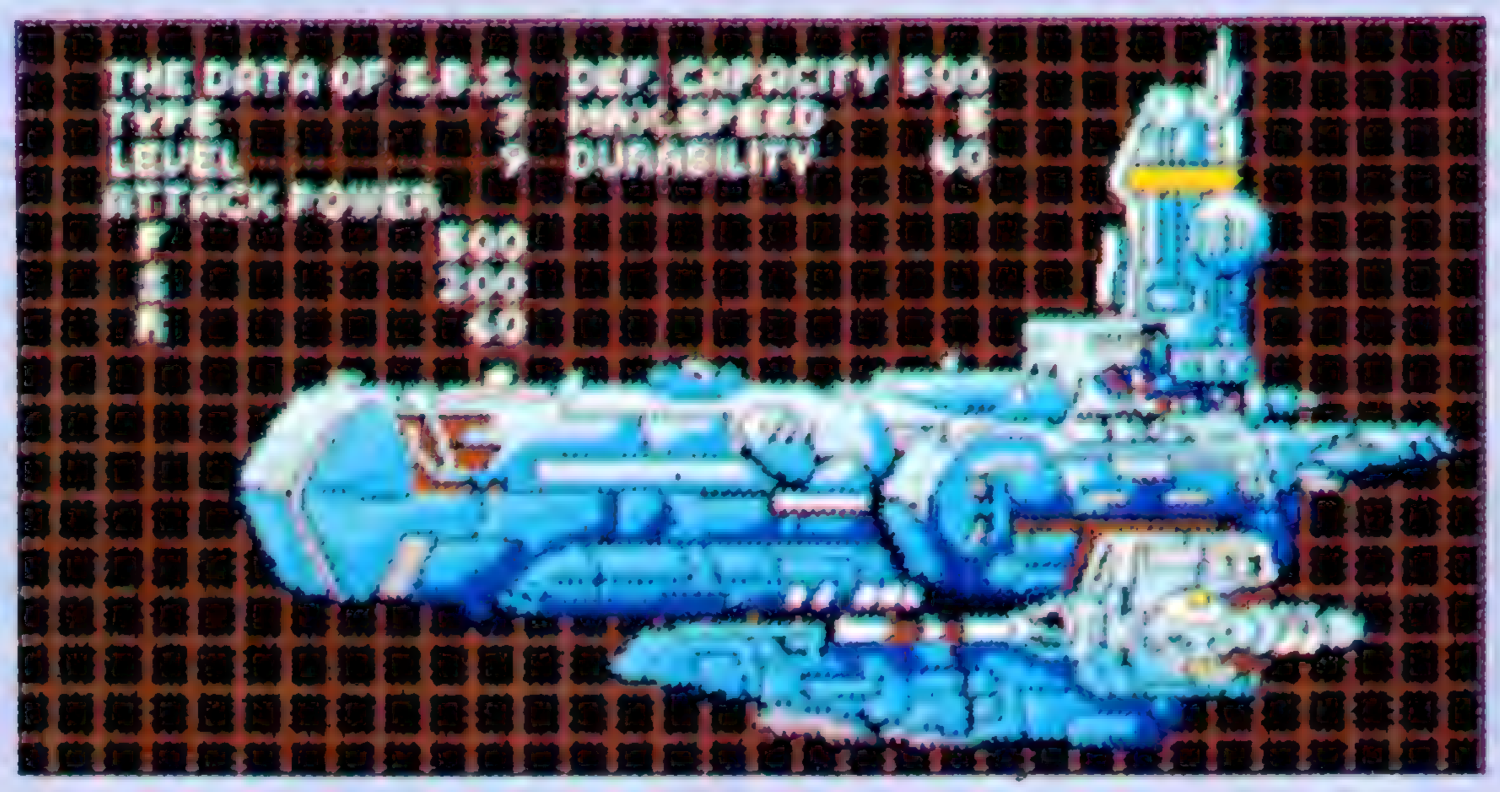
攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 440 SIDE 170 REAR 50	440	10
	生産資金	生産資源
	62	77
	売却金額	継戦力
	47	37

一番戦艦らしい外見を持つ。戦闘力もバツグンで、ゲーム中盤までには欲しい戦艦だ。

J型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 500 SIDE 200 REAR 60	500	10
	生産資金	生産資源
	74	92
	売却金額	継戦力
	56	40

強力な戦艦だから、艦隊能力値をアップさせておけば、最後まで役に立つこと間違いなし。





K型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 580 SIDE 240 REAR 70	580	10
	生産資金	生産資源
	90	112
	売却金額	継戦力
	68	42

戦闘機といってもおかしくない形の戦艦。ここまでくると、戦艦1隻の価格がとっても高い。

L型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 660 SIDE 280 REAR 80	660	10
	生産資金	生産資源
	110	137
	売却金額	継戦力
	83	44

継戦力もかなり増えてきている。ちなみに継戦力がゼロになると撤退しなければいけないのだ。

M型戦艦

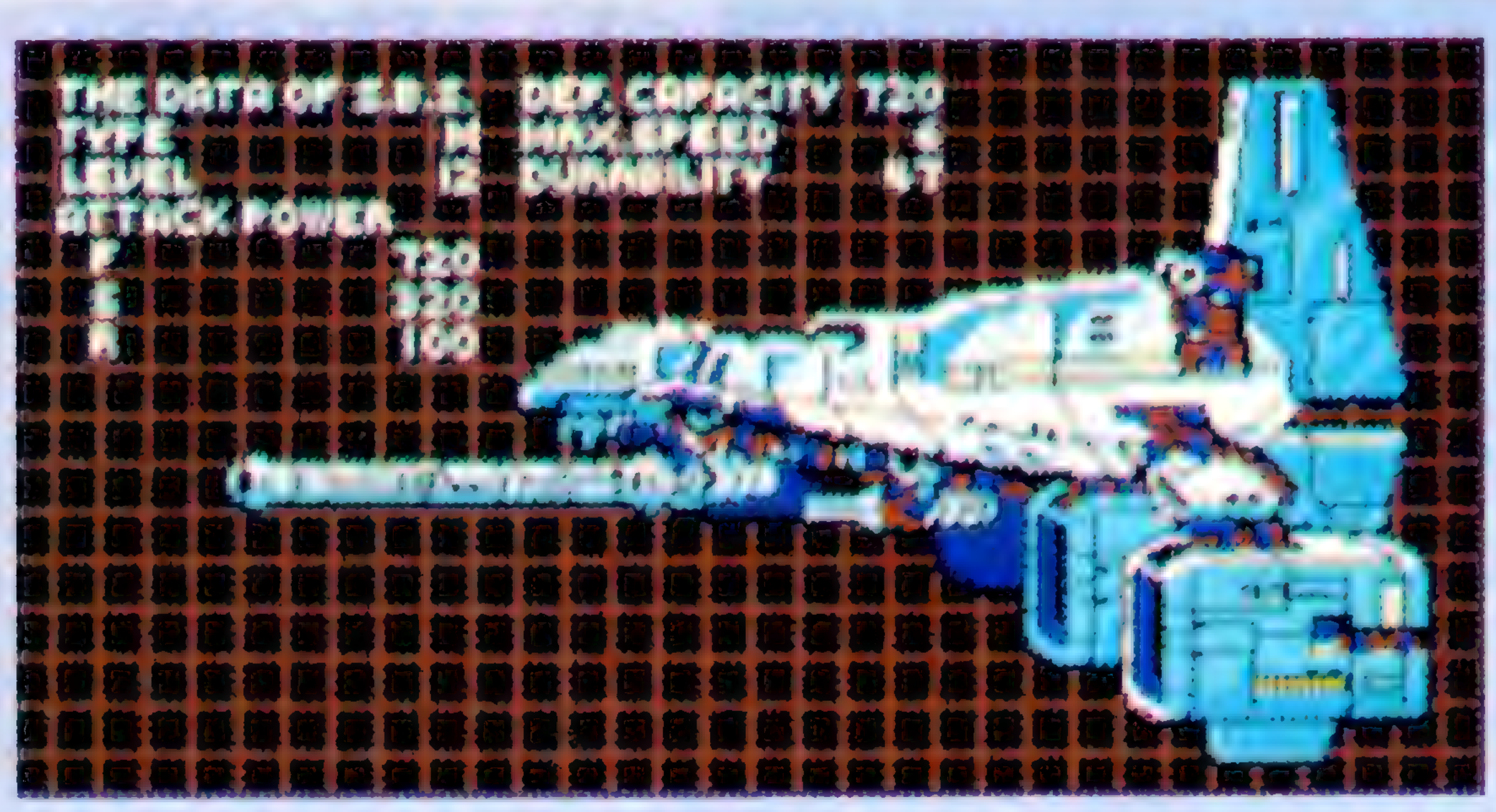
攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 720 SIDE 320 REAR 100	720	12
	生産資金	生産資源
	134	167
	売却金額	継戦力
	100	47

後半に活躍するであろう大戦艦。この戦艦と対決したら、雑魚戦艦などひとたまりもないぞ。

N型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 800 SIDE 360 REAR 120	800	12
	生産資金	生産資源
	162	202
	売却金額	継戦力
	122	49

こんな強力な戦艦を、ゲーム開始時期から手に入れている国が2つもあるのには驚きだね。





O型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 880 SIDE 400 REAR 140	880	12
	生産資金	生産資源
	194	242
	売却金額	継戦力
	146	53

見るからに強そうな戦艦だ。ここまできたら最強の戦艦を手に入れるまで、もう一歩だ。

P型戦艦

攻撃力	耐久力	移動力
FRONT 999 SIDE 500 REAR 200	999	16
	生産資金	生産資源
	230	287
	売却金額	継戦力
	173	60

強い。この戦艦を手に入れることができたら、あとは艦隊能力値を上げていけばいいのだ。

POWER FUL
今夜も朝まで
まあじゃん2



『パワフルまあじゃん2』、みんなはもうプレイしたかな？　でも、発売日に買っていたとしても、ぽこ麻雀やエキサイト麻雀に出てくる、すべての対戦相手の顔(からだ?)は見てないでしょ。そこで今回は、そのふたつに出てくるキャラ(とくに女の子)を、み〜んな解剖しちゃうからね。

ううん、とってもメルヘンよ
ぽこ麻雀　フェステバァ

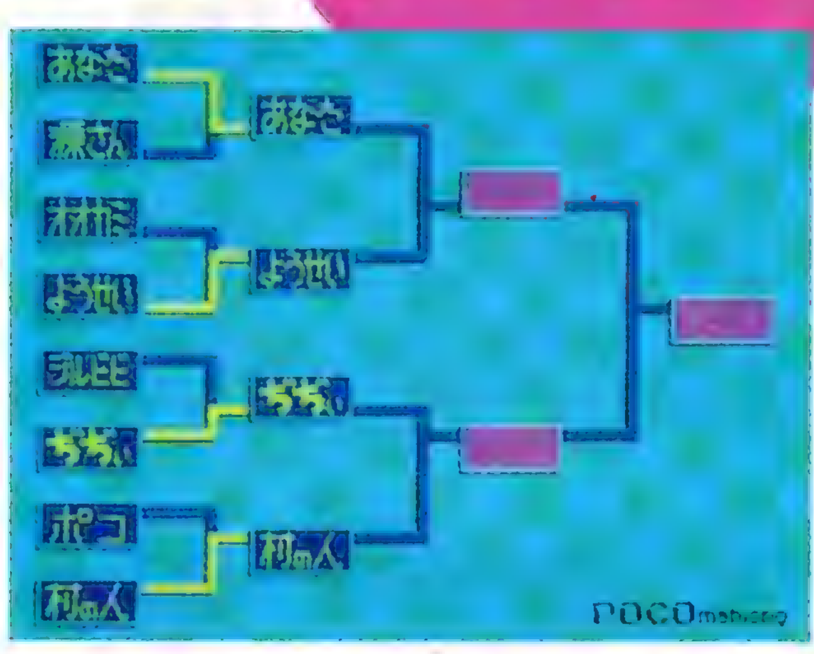






⬆ぽこ麻雀〝フェステバァ〟のタイトル画面は、〝うっでい〟な感じ。ぽこ麻雀のキャラクターの牌でできた枠もかわいいね。

トーナメント表



⬅このトーナメント表に従って対戦するわけさ。

ぽいぽ〜い、『今夜も朝までパワフルまあじゃん』の時間だよ〜！　前号で、ノーマル麻雀〝エクセレント〟と、さすらい麻雀〝ザ・ワールド〟を大紹介したけど、みんなちゃんと読んだだろうね？　もし読んでなかったら、バックナンバーをひっくりかえしなさい！　それでは、2回目の徹底解剖、ぽこ麻雀〝フェステバァ〟と、エキサイト麻雀〝お姉さん組〟を始めま〜す！

まずは先に、ぽこ麻雀から。エキサイト麻雀は、ショートケーキのイチゴのように、あとにとっておこうね。

全体メニューからぽこ麻雀に入ると、左下にある、と一ってもかわいらしいオープニングで、ゲームが始まる。

対戦方式は、プレイヤーを含めた8人によるトーナメント。対戦相手は、懐かしの〝うっでい・ぽこ〟に出てきたキャラクターたちで、トーナメントの組み合わせは毎回くるくる変わるから、最低でも8回は新鮮に楽しめちゃうってわけ。

ごあいさつ



⬆トーナメントで当たった相手の自己紹介があってから、ゲームが始まるよ。

また、対戦前には各自の自己紹介が入るし、優勝すれば感動の(?)エンディングが！　ビジュアル的にも豪華な麻雀ソフトなのだな。

ぽこ麻雀は、基本的には絵合わせゲーム(まあ麻雀自体がそうだけど)。〝ド〇ジャラ〟などをイメージしてもらうと、わかりやすいな。

牌の種類は、ぽこくん、妖精さん、源さん(おっさん)、おおかみさんなど数種類で、各牌はそれぞれ3色用意されている。配牌は8枚で、1牌ツモっては1牌捨てるというルールは、麻雀と同じ。

牌の組み合わせ方は3枚がひと組で、同種3色か同種同色でひとメンツとなる。だから、アタマはなしで、9枚でアガリになるんだ。

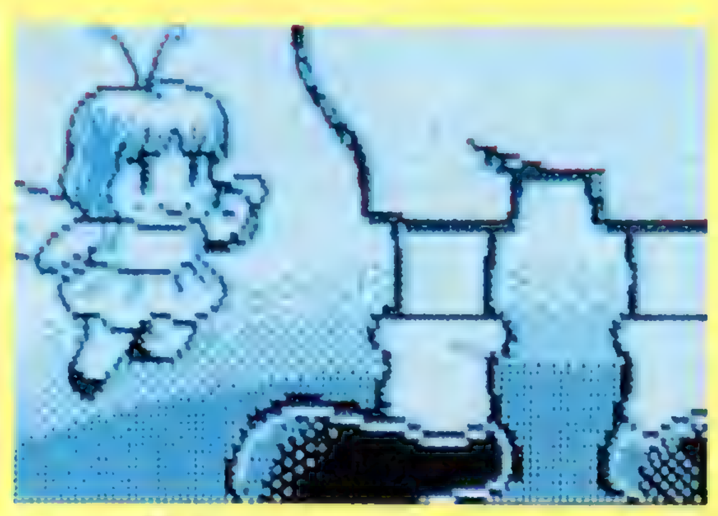
集めた牌の点数など、細かいことはソフトを見るべし。徹底解剖はマニュアルじゃないからね。

♡かわいらしいオープニングなの♡



⬆オープニングでは、ぽこ君が、村のお祭りである〝フェステバァ〟の説明をしてくれるんだ。





⬆一所懸命ゲームの説明をするぽこ君の足元に、ちいさな妖精さんが飛んでくるんだ。かわいい！

■ジャンル/テーブルゲーム
■メーカー/デービーソフト
■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、X1t、X68000、MSX2
■価　格/7800円
■発売日/発売中(X68000は1月1日)



↑〝うってぃ・ぽこ〟の登場キャラが、ぽこ麻雀の牌なんだ。



↑8枚の牌のキャラと色の組み合わせで、得点が決められる。

といったところで、ファンシーなぽこまあじゃん〝フェステバァ〟は終わり。これを読んで、楽しそうだなあと思ったキミは、おつむをお子様感覚に切り替えてプレイすることをオススメしちゃうよ。



ぽこ麻雀に参加する、村の人々



うってぃ・ぽこ

村のおじいさんが作った木の人形で、〝うってぃ・ぽこ〟の主人公。運の強さだけで勝っちゃうことがあるのが、くやしい。



妖精さん

外見だけでなく、性格もかわいいと、村ではもっぱらの評判。賭けごとは生まれて初めてなので、ちょっぴり緊張している。



源さん

昔から村に住んでいるが、実は、チャキチャキの江戸っ子。かなり短気で、しかもズルイわりに、それほど強くない。



おおかみ

普段は何も考えないので弱いが、ときたま動物的なカンを発揮し、いきなりあがる。とっても気分屋さんなのだ。



ぢいさん

かなりの実力者であるうえに、村で一番ズル賢く、しかも悪運が強い。ダジャレに惑わされずにマイペースで手を作ろう。



じるびび

鏡の国の大王を名乗るだけあって(?)強く、いつもいばっている。実力以上の神秘の力を持っているという噂もあるが……。



村の人

ぼや〜っとした少年で、めったに勝ち上がってこないが、4月の〝ある日〟だけは、ほんのちょっぴり強くなるらしい。

懐かしい〝うってぃ・ぽこ〟の登場キャラクターが対戦相手となる、ぽこ麻雀〝フェステバァ〟。ぽこ君や妖精さんはかわいくて、打ち方もきれいだけど、源さんやじるびび、ぢいさんは、亀の甲より年の功といった感じで、汚い手も使ってくるから要注意だぞ。



あなたのお誘い、待ってるわ
エキサイト麻雀 お姉さん組



↑お姉さん組のタイトル画面で司会役をつとめる夏美ちゃんだ。



↑ここで、マニュアルにある開発者の名前などを入力してみるのも楽しい!?

エキサイト麻雀に入ったら、〝ゲームを始めたいなぁ〟か〝秘密の暗号を入れたいなぁ〟の、どっちかを選ぶ。〝秘密の〜〟で入力する暗号というのは、前作のさすらい麻雀をすべてクリアーしたときに表示されるパスワード。これを入力すると、〝うふふ〟な状況が待っている。それが正しいパスワードじゃなくても、入力する言葉によって、たくさんのメッセージが用意されているから、いろいろと楽しんでみよう。

〝ゲームを〜〟を選んだら、あとは脱がせる女の子を決めれば、ゲームスタートだ。

また、今回は脱いでくれる女の子が10人と、前作より増えている。どんな女の子が待っているのか知りたくてしょうがないキミは、早く次ページをめくってみよう。



みんなかわいいね



↑ここに表示された8人のなかから、脱いでもらう女の子を選ぶ。どの子にするかは、次のページのカタログを見て決めてね。

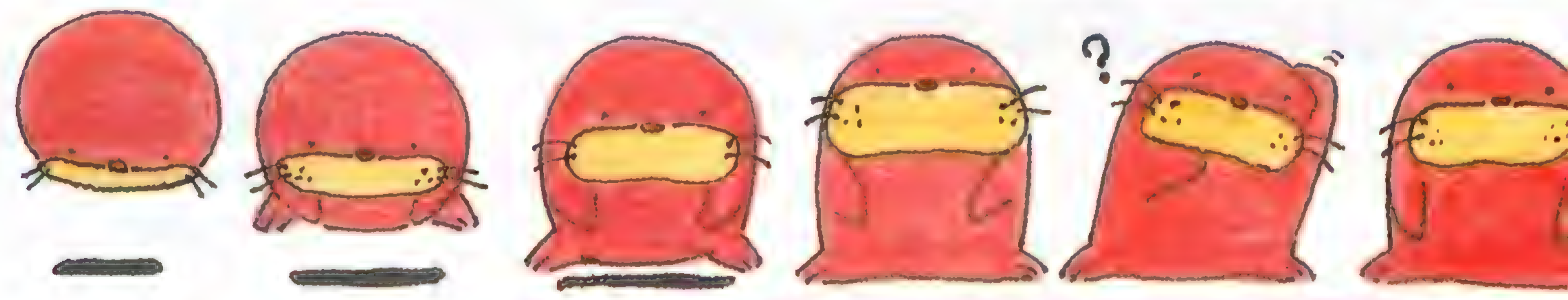
エキサイト麻雀

うっぴょ〜ん！　とうとう出ました！　み〜んなが大好きな、エキサイト麻雀に登場する女の子たちの写真が。思えば、読者のみんなは、これが見たいがために、前号からの８ページにもわたる徹底解剖を、根気よく読んでたんだもんね。「そんなことないぞ。僕は新しいさすらい麻雀がどーゆーものか知りたかったんだい！」と、胸をはって言える人は、さて、何人いるかしらね。うふっ。

まあ、正直にいえば、担当者もこれが楽しみで記事を作っているといえなくもないので、そんなイヤミはやめときましょ。

エキサイト麻雀〝お姉さん組〟に出てきて、脱いでくれる女の子は全部で10人で、誰に脱いでもらうかは、前ページで書いたようにゲームを始める前に選んでおく。

ただし、麻雀の相手をしてくれるのは五十嵐夏美ちゃんだけ。ほかの９人を選んだ場合も夏美ちゃ





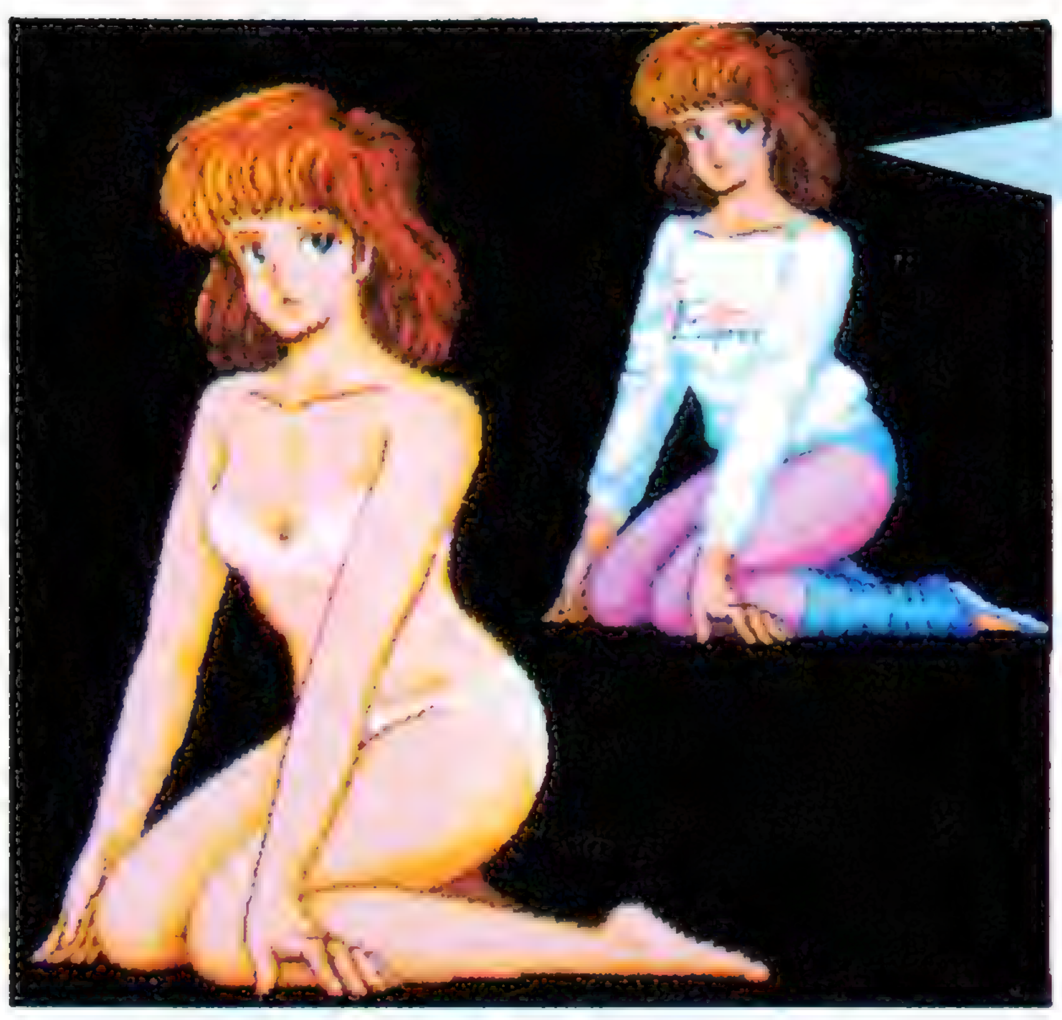
シークレットギャル

〝シークレット〟というだけあって、職業、普段の生活や趣味はおろか、年齢さえも、ヒ・ミ・ツ。で、マニュアルにもなにも書いていないのに、ハダカは見せちゃう。でも、フーゾク関係の女の子ではないようだ。



星野真理子

17歳の高校生で、血液型はＡ型。読書が趣味というおとなしい性格で、これまで男の子と付き合ったことがない。そんな真理子ちゃんがダイタンしちゃったのは、優しい彼がほしくなったからかもしれないね。



井上かずみ

流行りになる前からエアロビクスを始めていたが、バカな女子大生が教室に増えてきたため、そろそろやめようかと思っている、スポーツ万能の20歳。将来は歌って踊れる、楽しいOLになりたいんだって。



木内朋子

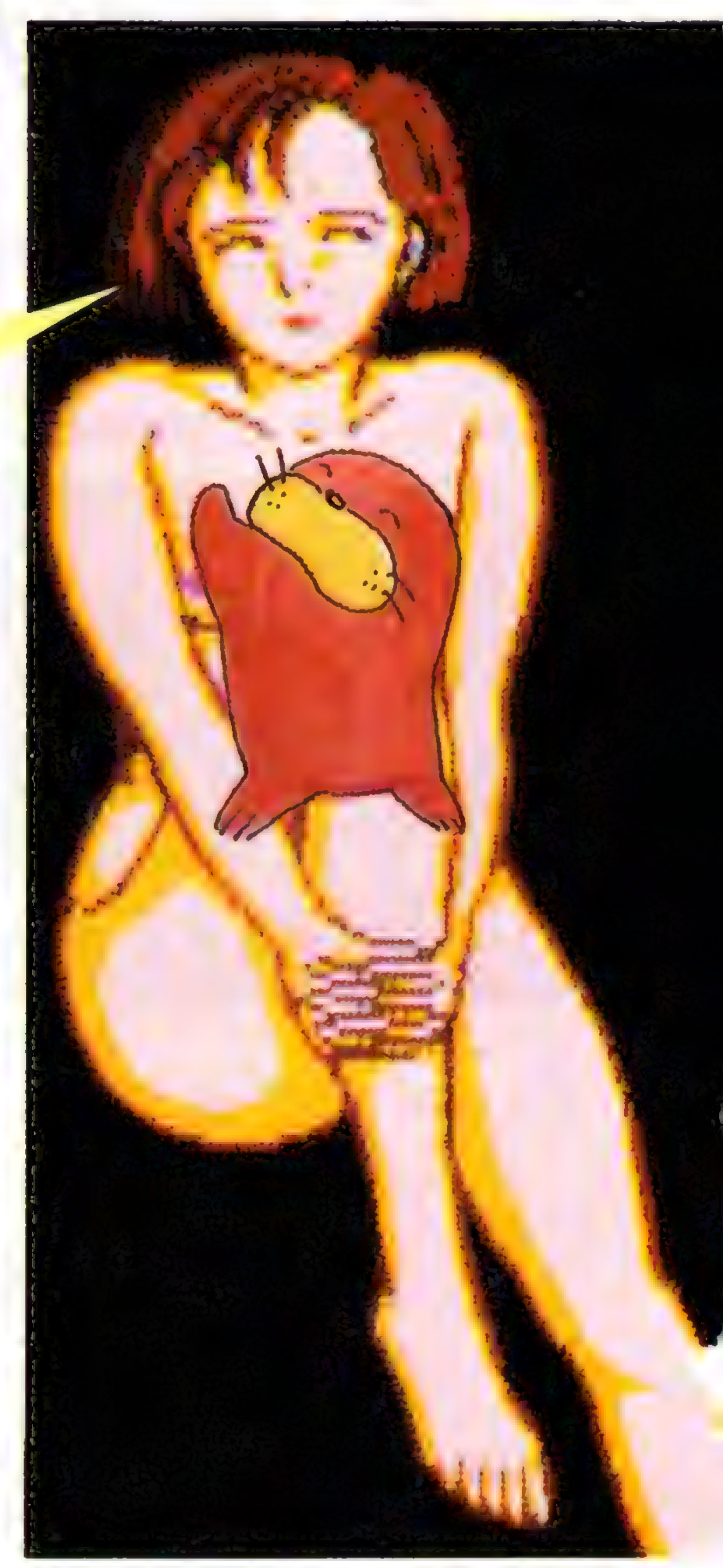
二輪免許を限定解除して、大型バイクで日本一周などのロングツーリングに出るのが夢という、行動派の21歳。出版関係に勤めているのだが、ログイン同様、むさくるしい男しかいないのがさみしいとか。





トレイシィ

ニューヨークに住んでいるんだけど、仕事で、日本にもちょくちょく来るという、スキューバダイビングが趣味のモデル、21歳。陽気なヤンキー娘らしく、脱ぐときはおおらかに(？)スパッと脱いでくれる!?



中村陽子

自分でハンドルを握ってドライブしたり、急に思い立って旅行に出たりと、とにかく、ひとっところにジッとしているのが大キライという。ふたりっきりでいても、退屈させないでくれる彼がほしい20歳の短大生だ。



お姉さんカタログ

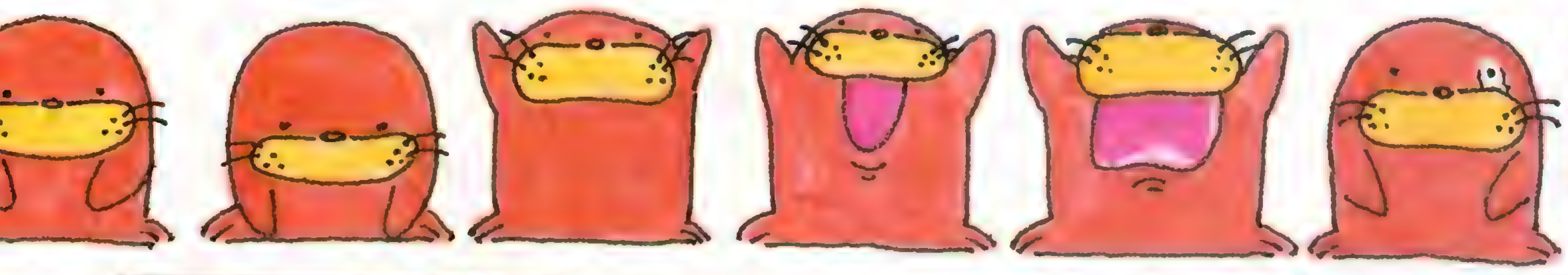
んと対戦し、勝つと選んだ女の子が脱いでいくようになっている。

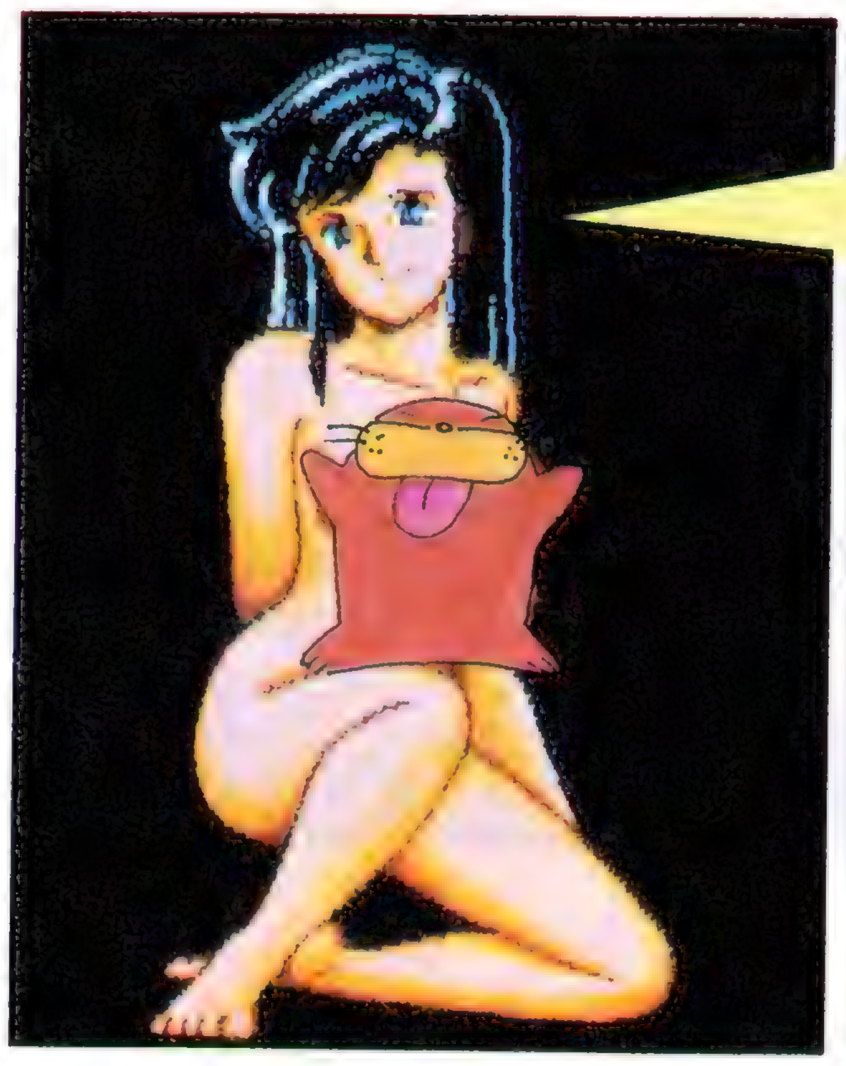
対戦相手が夏美ちゃんだけということは、つまり打ち方が1通りだけなので、打ち筋を研究しやすいってこと。その点で、今回のほうが、前作よりも脱がしやすいといえるかもしれないね。

しかし、〝シークレットギャル〟だけは、パスワードを入力しないと会えないだ。そこで、彼女がどんな女の子なのかわかるよう、左上に1枚だけ写真を載せた。パスワードのほうは、そのうちゲーム情報局ででも公開したいと思う。

〝お姉さんカタログ〟といいつつ、ログインでは〝うひょひょ〟な、最後の一枚を脱がせた写真は、今回も掲載しない。どの女の子がどーゆーふうに脱いでいくかは、プレイしてのお楽しみなのだな。

さあ、キミもこのお正月はこれ一筋に一所懸命プレイして、10人斬りを達成しよう!?





広瀬ゆみ

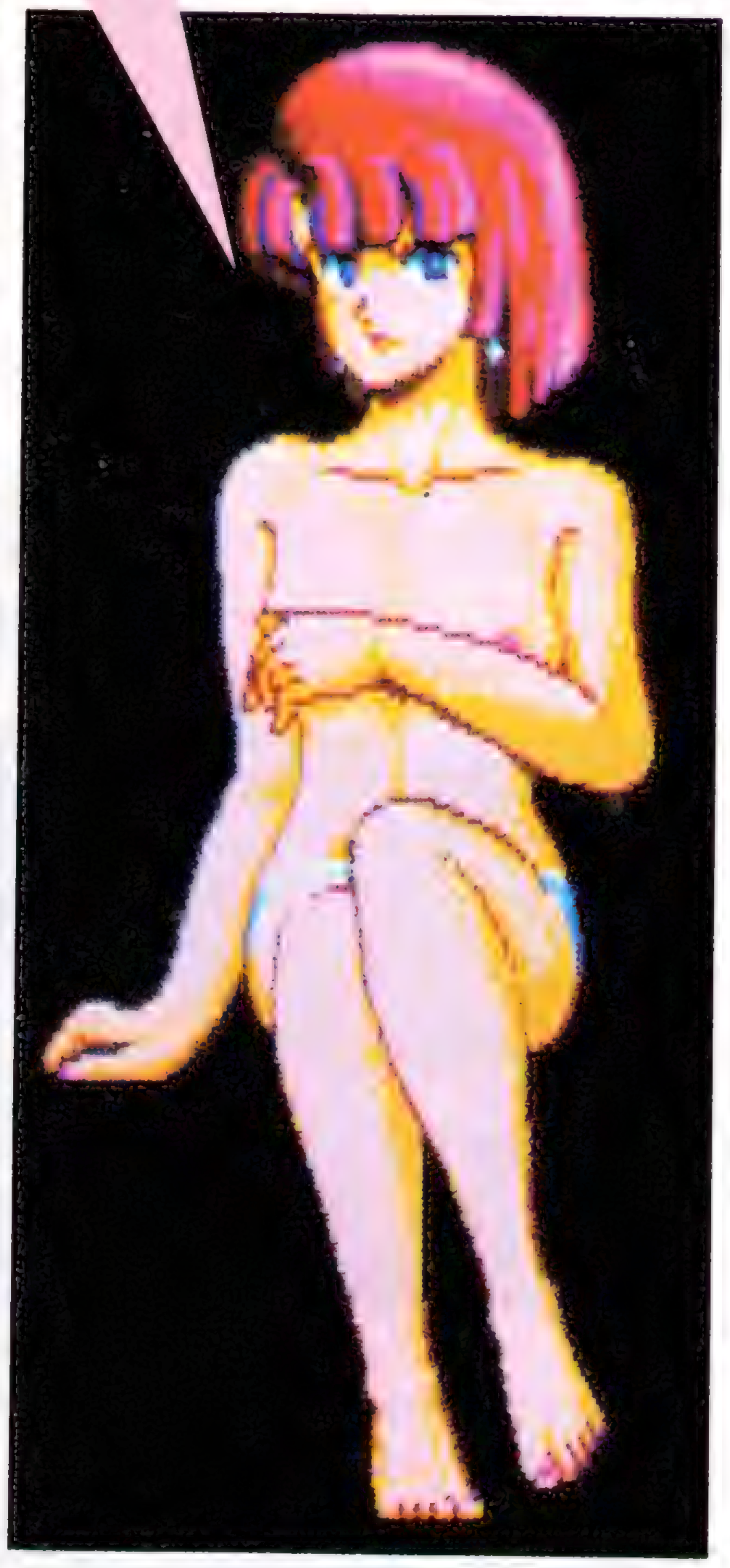
大学生になったばかりで、まだすれていないのがいい。お母さんの手伝いで始めたお料理が趣味という18歳。こーゆー家庭的な女の子にモデルがいるのなら、脱がすのは置いといて、一度お会いしてみたいと思う。









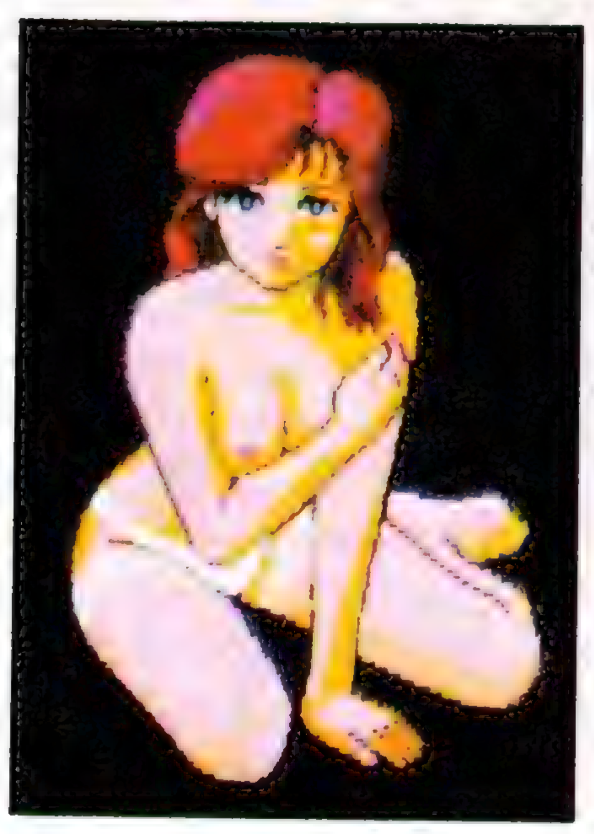


藤岡晶子

「うっそー」とか「かわいー」とかやっている女子大生が大っ嫌いとかいいながら、自分はフリーターで、しかもビリヤードが趣味という、へんな女の子。でも、こーゆー女に、大学生の男ってひっかかるんだよなあ。

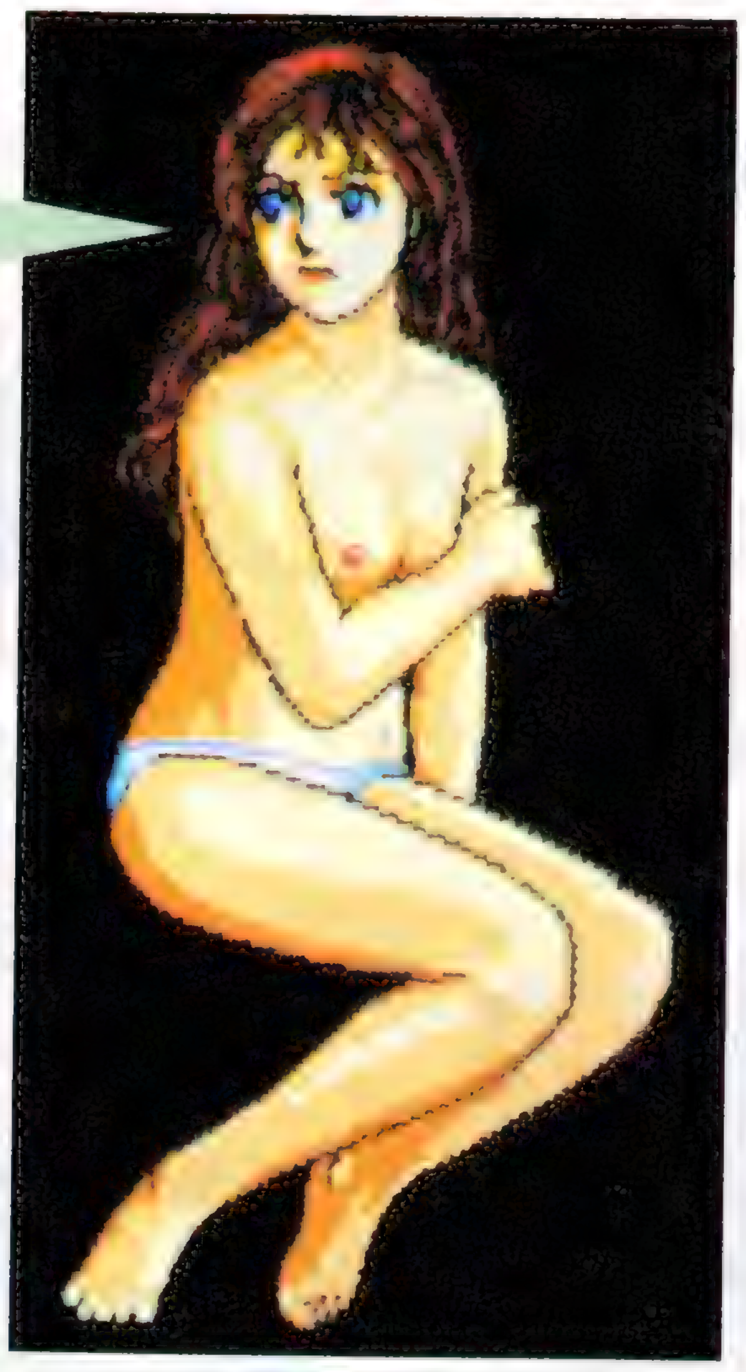






小沢美樹

現在フリーターの19歳。モデルクラブから何度も誘いがきているが、束縛されるのがイヤで断わっている。ちなみにデービーソフトには、「あっ、小沢美樹」と思うほどよく似た女性社員がいる(実話)。



五十嵐夏美

エキサイト麻雀のホステス役をつとめる22歳のコンパニオン。仕事柄、たくさんの男性、それも渋くてリッチなおじさんに誘われ慣れているため、大学生レベルのちゃちなくどき文句は通用しないぞ。





SNATCHER

コナミのとってもサイバーでパンキーな（つまりサイバーパンクね）ゲーム、『スナッチャー』がついに発売の運びとなった。小気味よいストーリーの展開と、奥のふかーい会話は、一度体験してみる価値が大ありなのだ!! AVGに、解き終えた後のあのすがすがしさが帰ってきた。

1991年6月6日。レニングラードのチェルノートン研究所で大惨事(バイオハザード)発生。開発中の細菌兵器〝ルシファーα〞が大気中に漏れ、ユーラシア大陸の80パーセントが壊滅してしまったのだ。このとき、全世界の半分が死滅したという。

そして50年後。2042年12月、狂気と退廃の街ネオ・コウベ・シティ。人々は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。国籍、目的、正体不明。ただわかっているのは、彼らは冬になると現われ、人間を殺し秘かに本人とすり替わって社会に浸透していく……ということ。人工の皮膚をまとい、汗をかき血を流すこともできる。オリジナルとは、ほとんど見分けがつかない。彼らは人間の身体をすり替える(スナッチする)ことから〝スナッチャー〞と呼ばれていた。

そんな時代背景のゲームのなかで、プレイヤーはスナッチャーと戦う。政府直属の対スナッチャー特捜隊〝JUNKER(ジャンカー)〞の一員として、ヤツらを徹底的にエリミネートする(排除する)のだ。

ゲームのシステムは、オーソドックスなコマンド選択方式のアドベンチャーの形を採っている。コマンド選択方式といっても、これまでに多く見られたような、「コマンドを総あたりすれば、いつかは解ける」というものとは、その方向性がまったく違う。

『スナッチャー』は、プレイヤーに解くことを楽しんでもらうためには、惜し気もなくゲーム中でヒントを出し、〝まだここの捜査が足りない!!〞などとバシバシ指摘してくれる、新しいタイプのアドベンチャーゲームなのだ。そのうえ、ヒントのタイミングと数が絶妙なこともあいまって、指摘されたプレイヤーが頭にくるということもない。まるで長編のアニメーション映画を楽しむように、ゲームにのめり込んでいける!! これをエンターテイメントといわずして、何といおう。

それでも解けないときには、このページが120パーセント役立つぞ。

狂ったネオ・コウベの夜に JUNKER本部ありっ!!

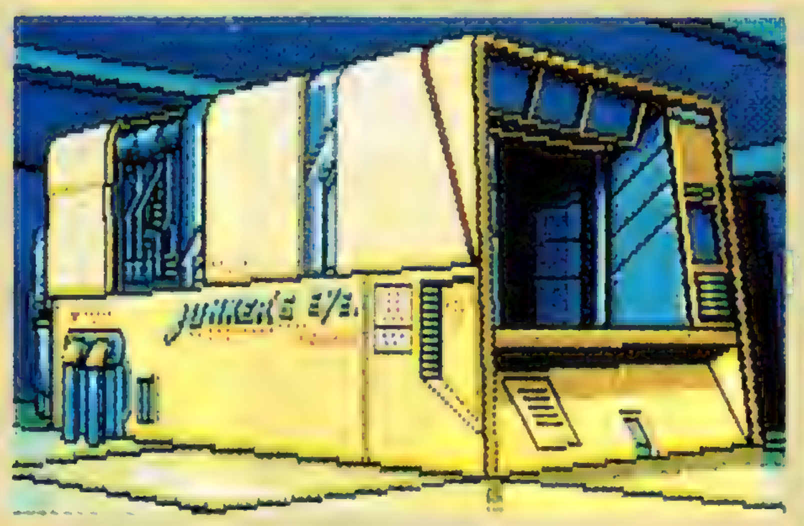


⬆華やかなネオンの間にJUNKER本部が浮かび上がる。100万クレジットの夜景と称されるシティの夜は、彼らの手によって守られてきたのだ。ネオンサインに注目。



●ギリアン・シード(プレイヤー) 31歳。3年前から記憶喪失の状態が続く。過去は深い謎の中にある。

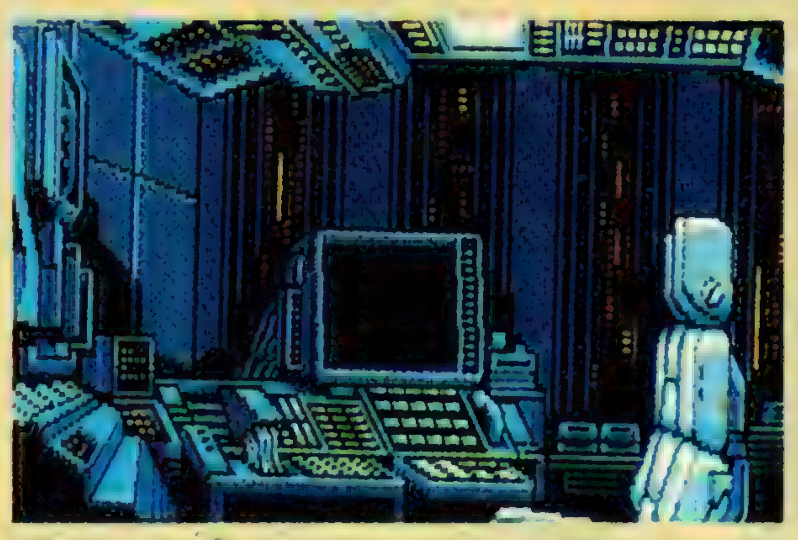
主人公ギリアン・シードは、JUNKERのなかでも足を使って捜査を進める〝ランナー〞のポジションにある。刑事みたいでカッコいいけれど、危険もいっぱいなのだ。身にふりかかる火の粉は、ブラスターで振り払うべし。右の5人も何かと協力してくれる。



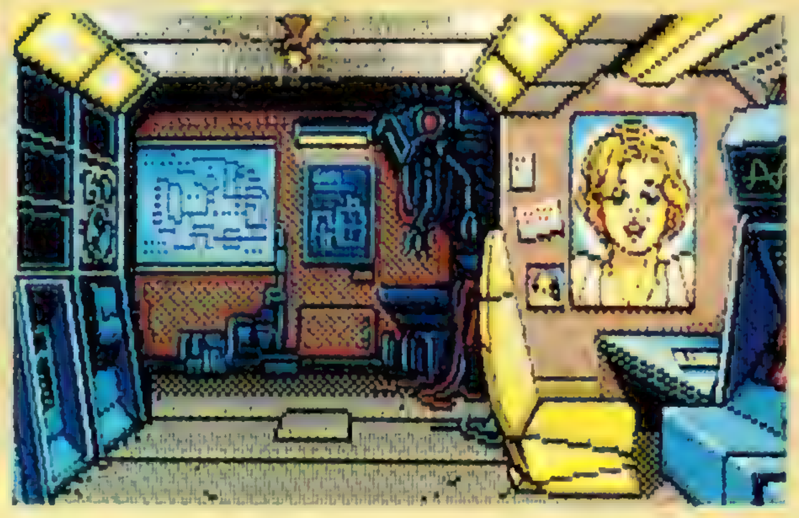
⬆射撃ルーム　シューティングブースで射撃訓練をすることができる。訓練の仕方は、〝ジャンカーズ・アイ〞射撃システムが教えてくれるのだ。

⬇デカ部屋　手前のアンティークな机はギブスンのもの。ゲーム序盤のヒントは、ここからかなり出てくるのだ。こまめに見て、調べてやろうね。



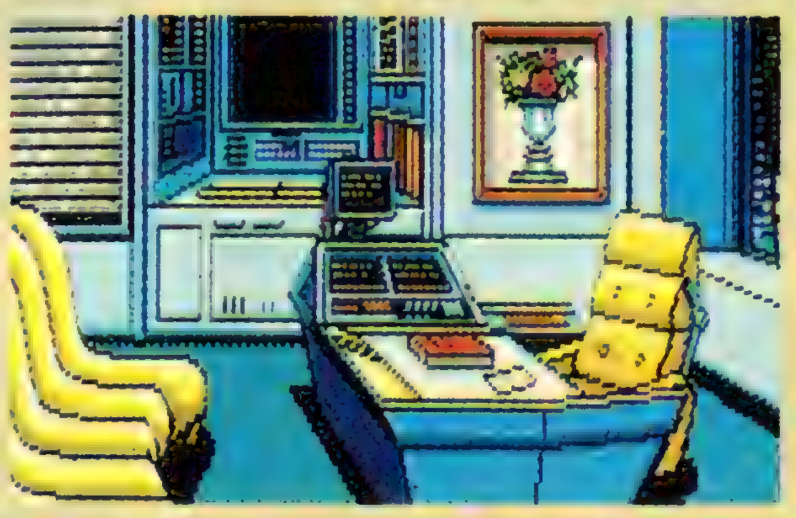


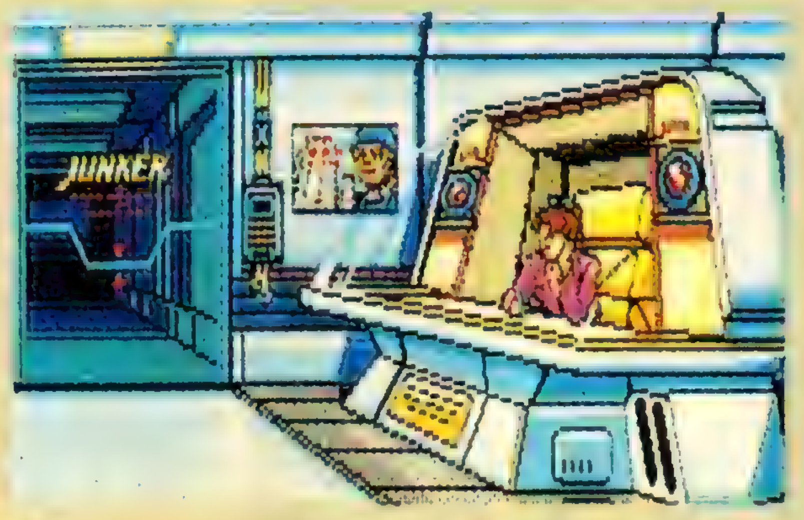
⬆コンピュータ・ルーム　全国のデータベースとネットされているので、どんな情報でも自由に引き出せる。マザーコンピュータは〝ガウディ〞と呼ばれる。



⬆メカニック・ルーム　メカニックマンのハリーが常駐して、JUNKERの装備品を製作からメンテナンスまで、一手に引き受けている。

⬇局長室　カニンガム局長の部屋。ネオ・コウベ・シティを一望することができるスペシャルルームなのだ。局長には似つかわしくない絵が飾ってある！

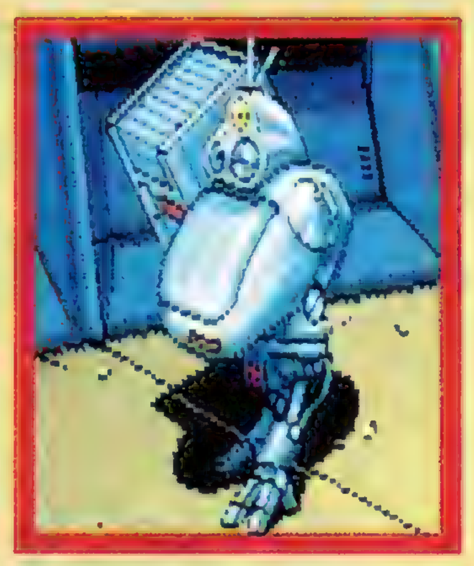




⬆フロント　受付嬢の安全を確保するために、フロント自体がシールドカプセルで覆われたポッドになっている。本部内に通じるドアを制御するわけだ。



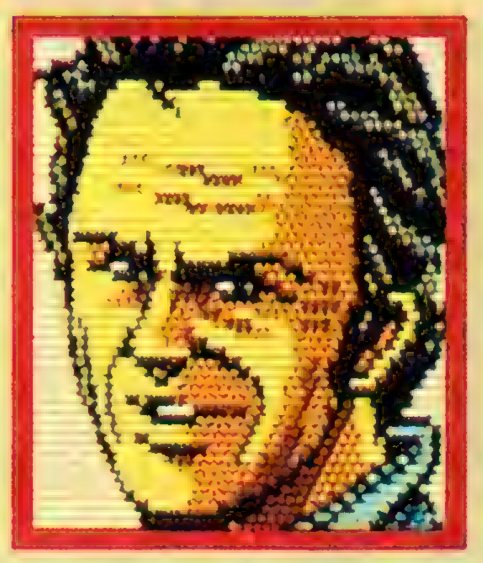
●ハリー・ベンソン　55歳。ノーベル賞を3度も授与された天才メカニックマン。



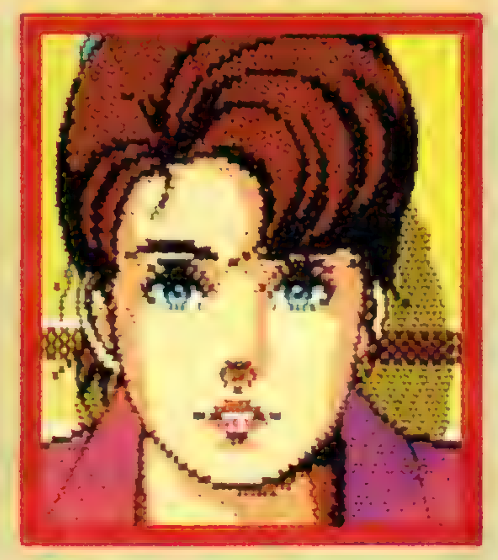
●メタル・ギアmK2　ランナーに随行して捜査をサポートする。通称〝ナビゲーター〞。



●ベンソン・カニンガム　46歳。JUNKER局長。対スナッチャー戦略にたけている。



●ジャン・ジャック・ギブスン　55歳。ひとりでシティを守る筋金入りのランナー。



●ミカ・スレイトン　23歳。JUNKER受付兼オペレーター。東洋系のボディコンギャルだ。

■ジャンル/アドベンチャー　■対応機種/PC-8801SR、MSX2
■メーカー/コナミ　■価　格/8800円(8801)、9800円(MSX2)■発 売 日/発売中（MSX2は12月23日）

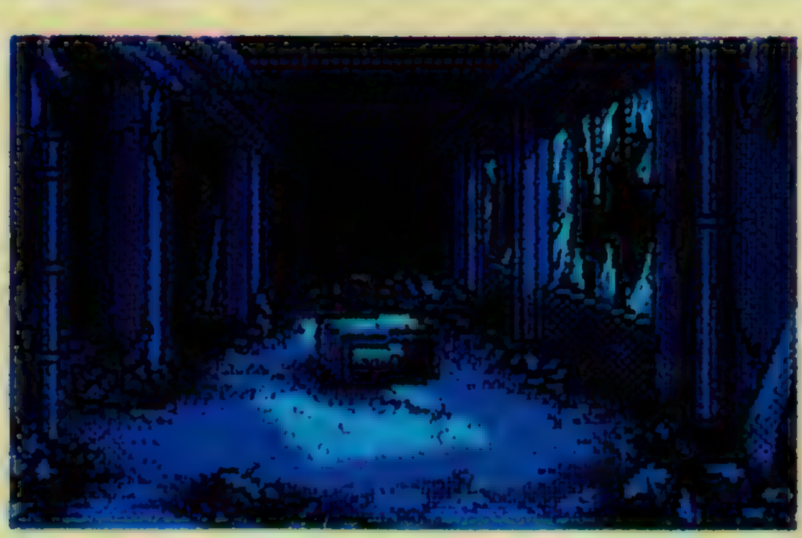
新任ギリアンの初仕事は工場跡での捜査だった!!



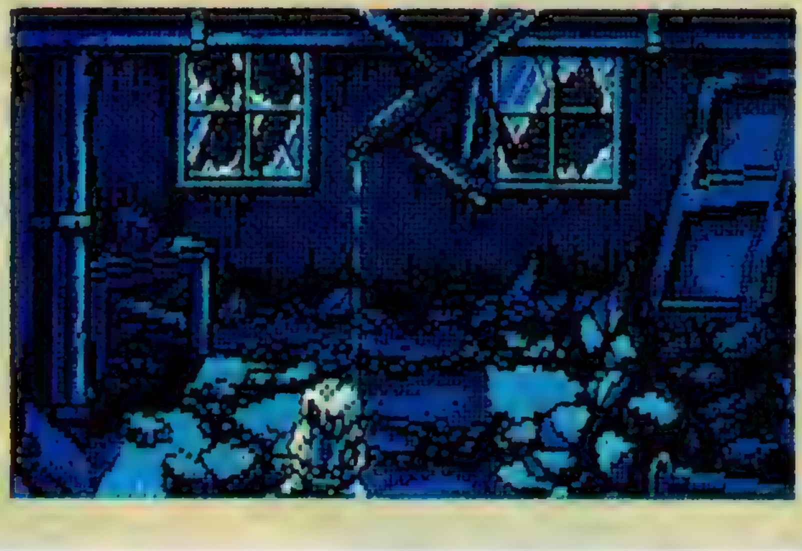
⬆JUNKER本部のギリアンのもとに、ギブスンから緊急連絡が入った。スナッチャーを追いつめた彼を応援するため現場に急行だ。物語の幕開き。



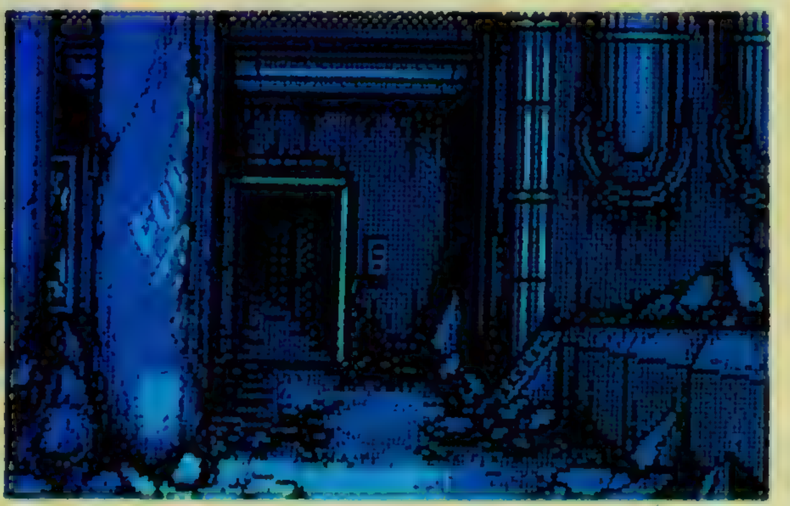
➡リトル・ジョン こいつをしっかり調査しておかないと次に進めないぞ。



⬆第1の部屋　部屋というよりは通路のようだ。壁や天井は今にも崩れ落ちそう。その壁や天井の隙間から、インセクターがギリアンを狙っているぞ。

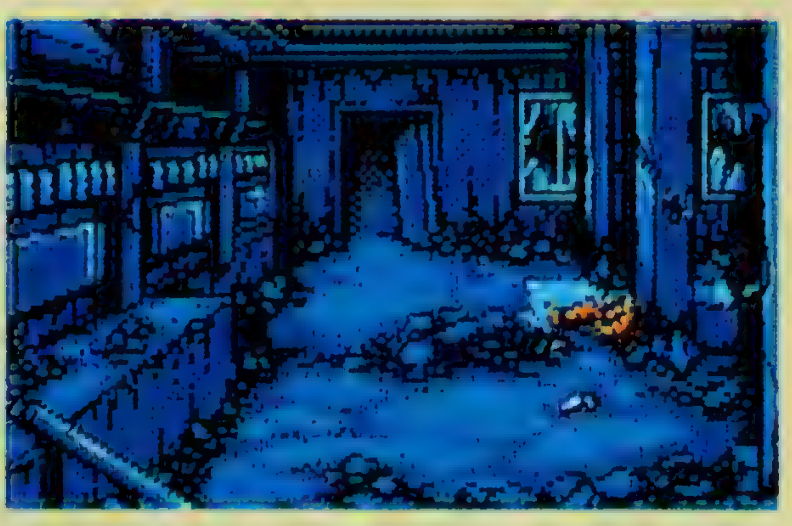


⬇第3の部屋　ここもひどく荒れていて、証拠品のかけらも見あたらない。次の部屋に急ぐのだ。でも、まめにセーブしてインセクターの襲撃に備えろ。

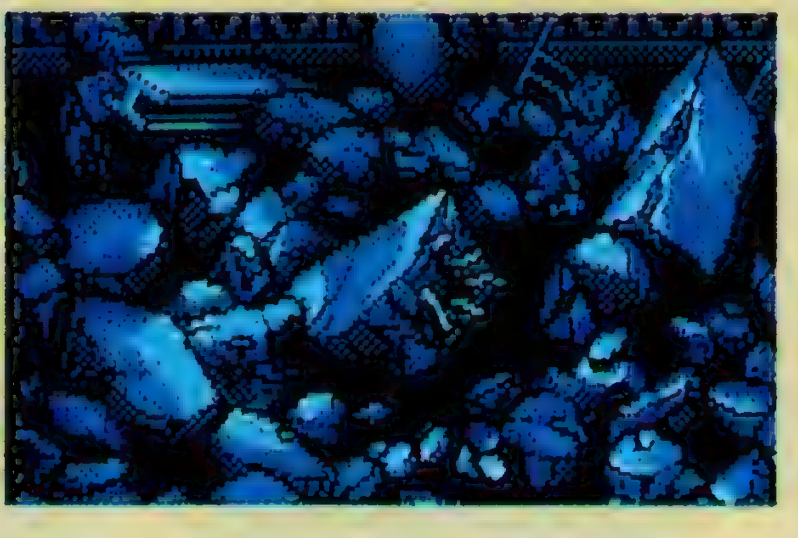


⬅第2の部屋　ギブスン専用のナビゲーター、リトル・ジョンを発見！　あたりにはリトルの残がいが散乱している。はたして、ギブスンは無事なのか!?

➡第5の部屋　ギリアンには、ここを誰かが走り抜けたように見えた。しかし、実際には土砂の山が……。2名のスナッチャーは、いったいどこへ……。

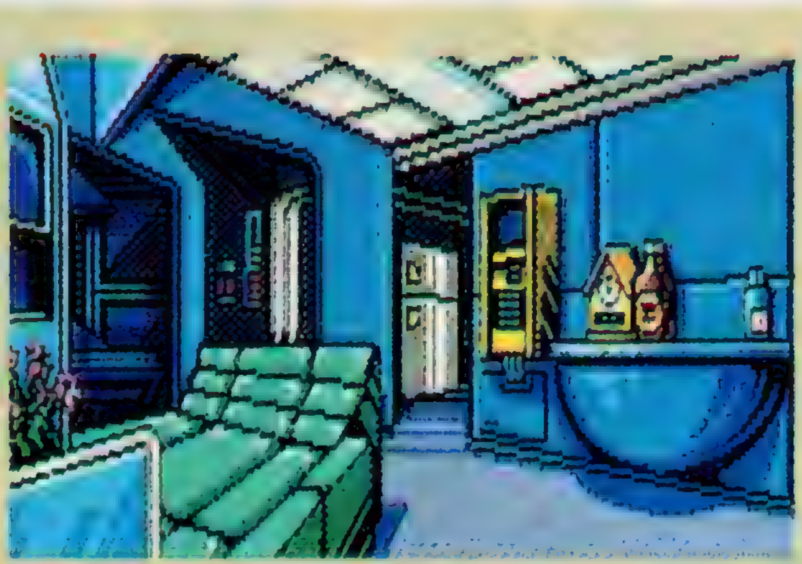


⬆第4の部屋　あっ、人が倒れている。ギブスンだ、ギブスンがヤツらにやられた！　首をねじ切られた遺体を調べるのも、ランナーの商売なのだ。



ランナーにも休息は必要 ギリアンのマンションだ!

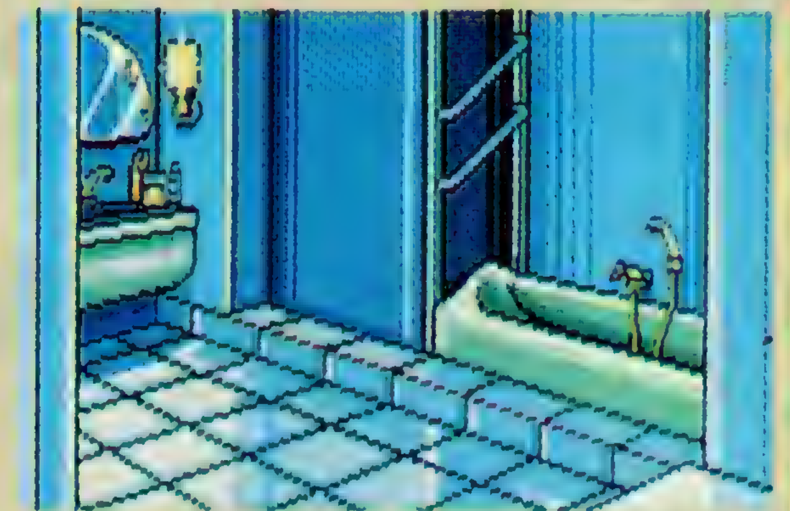




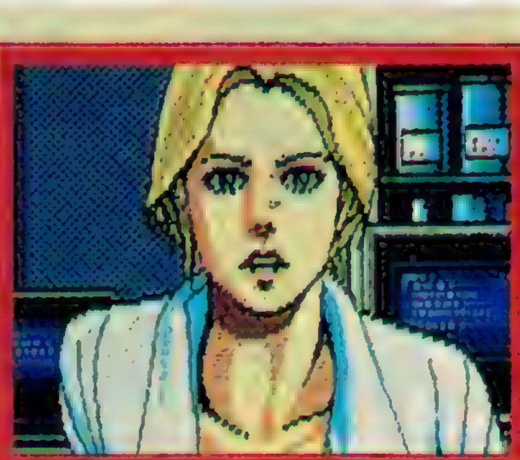
⬆居間　捜査には関係ないが、面白いアイテムがふたつある。奥さんの写真とCDプレーヤーだ。音楽が聴けるぞ。

⬅ネオ・コウベ・シティの北部と南部の境界にあたる地域に、政府が用意してくれたのだ。あまりよい環境ではないが、文句はいえない。

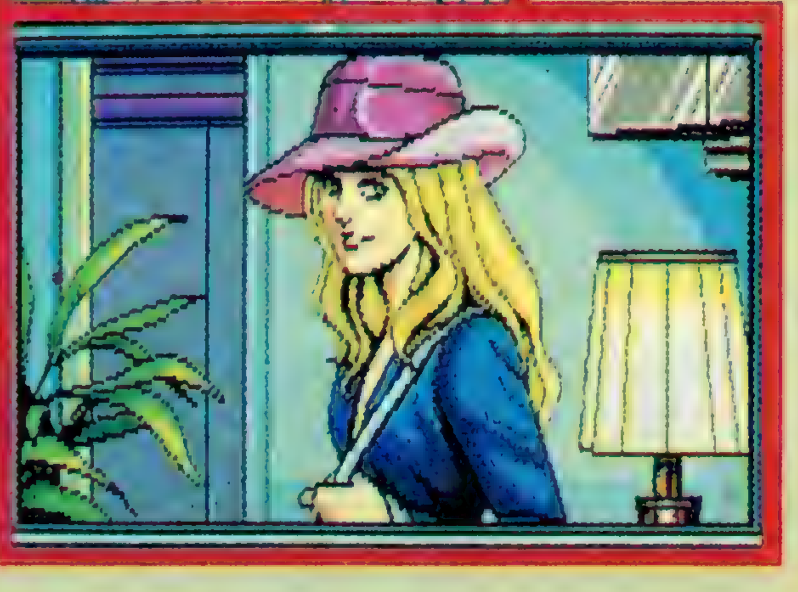
⬇浴室　気分転換にシャワーでも浴びたいところだが、残念なことに使えないのだ。しかし、物語の後半にイイことが起こってくれマス、ここで。



➡妻のジェミーもまた記憶を失っている。ギリアンとは会おうとしてくれないので、こうしてビデオフォンで話す。



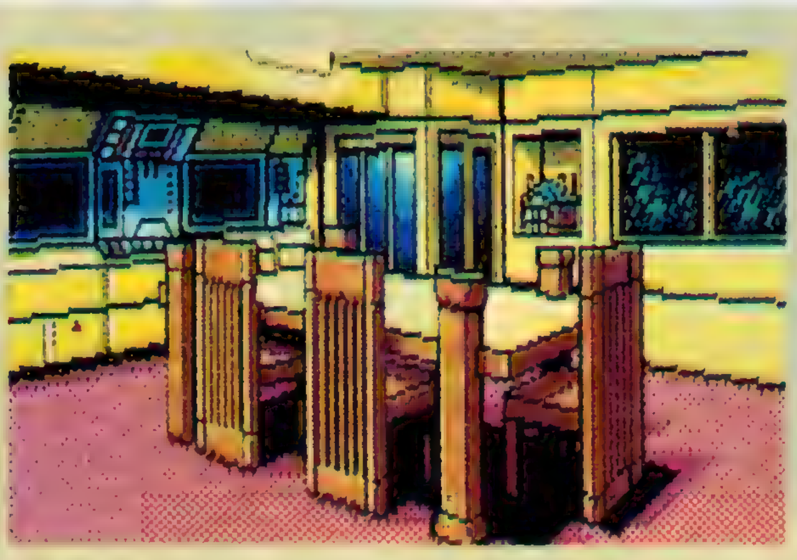
●ジェミー・シード　29歳。ギリアンの別居中の妻。コウベ薬品に勤務する。



娘ひとりで家を守る姿がいじらしい、ギブスン家

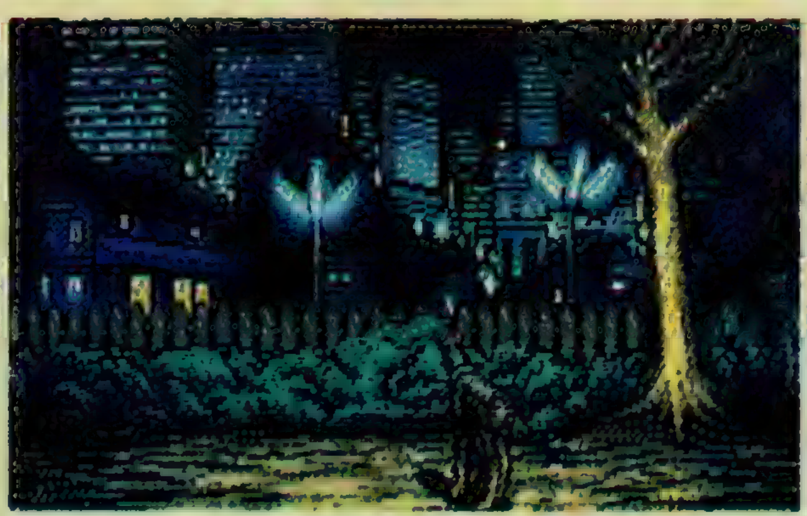


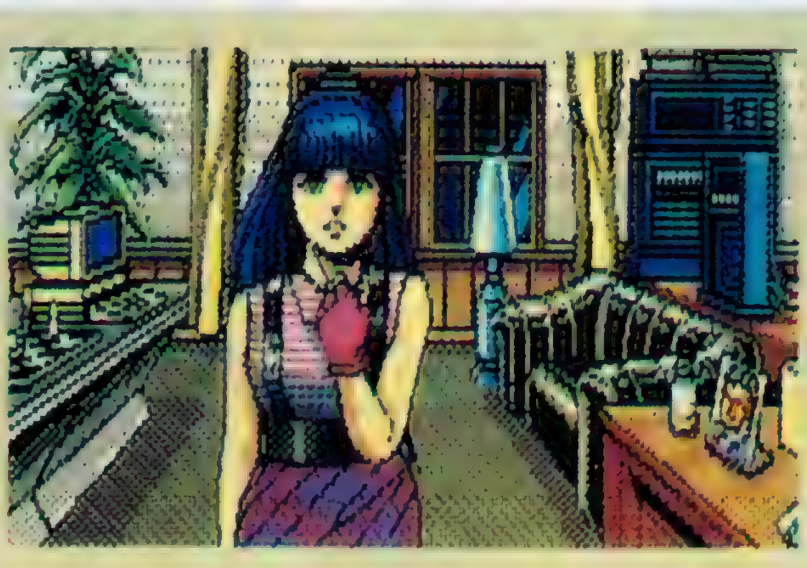
⬆シティの北野の住宅地。ギブスンの趣味でアーリーアメリカン調の家屋が建てられている。



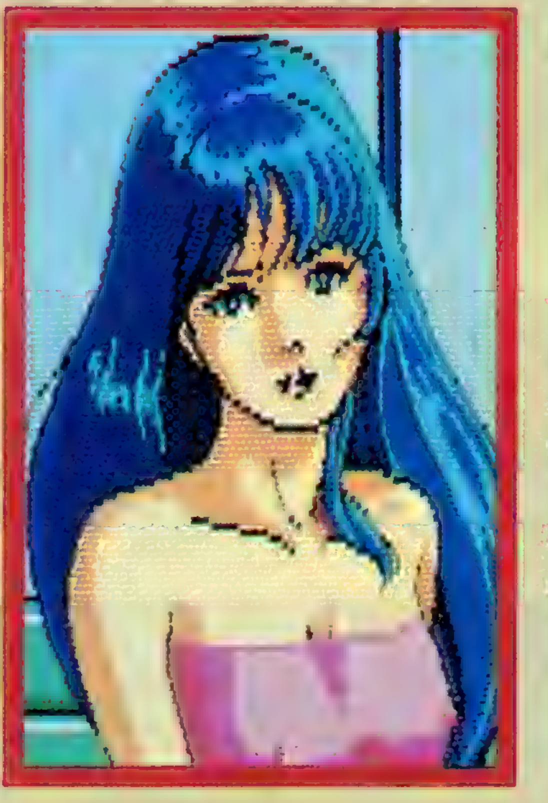
⬆居間　ジャン・ジャック・ギブスンが持っていた、「家を捜せ！」というメモに従って、彼の家を訪問した。一辺倒の調査で満足せずに、何度も調べよう。

➡裏庭　カトリーヌの友だち、ドーベルマン犬がいる。名前はアリス。この名前は、スナッチャーに殺された妻からとったものだ。アリスにも危険が。





⬅書斎　ここには、スナッチャーの謎を解いてくれるアイテムがたくさんある。モノを調べるときは、丁寧に！　壊してから後悔しても遅い場合もある。



●カトリーヌ・ギブスン　14歳。ギブスンの愛娘。ゲームプレイヤーを思わずイカセてしまう(失礼!!)ほどの魅力を持つ。CMモデルなのだ。

用心深い情報屋とは年末のアルタミラ前で落ち合うのだっ!!

➡JUNKERおかかえの情報屋〝ナポレオン〟は、どうもスナッチャーに目を付けられているらしい。人気の多い場所で会うのが鉄則なのだ。場所はナポレオンのほうで指定してくる。すぐに行かないと、、彼は現われてくれないぞ。



●ナポレオン　本名不明、年齢不詳、彼に会いたいときは、電話で連絡するのだ。電話番号はハリーの部屋で。





⬆本部のコンピュータ、ガウディを使えば欲しい情報が手に入ることも。とくに赤字部分はメモしておこう。

故ギブスンの足取りを追って、ジョイ・ディビジョンへ！

ギブスンの家を丹念に調べ、情報屋のナポレオンとも接触したら、これからは〝外回り〟の仕事が多くなる。動き回るのを面倒がらずに（ディスク交換なんかにメゲるな！）、足で新しい情報を稼ごう。それでこそランナーといえるのだ。また車に電話がかかってくることもあるので期待。



➡店のまわりは、第3次世界大戦後の闇市を思わせる。おっ、アルタミラ前で見かけたネオン広告のマークがここにも。なーるほどね。



⬆ジョイ・ディビジョン店内　何でも揃う店として、シティでは有名。壁にかかったマスクを買って帰ろう。

アウター・ヘブンで、コスチュームプレイに興ずる!?



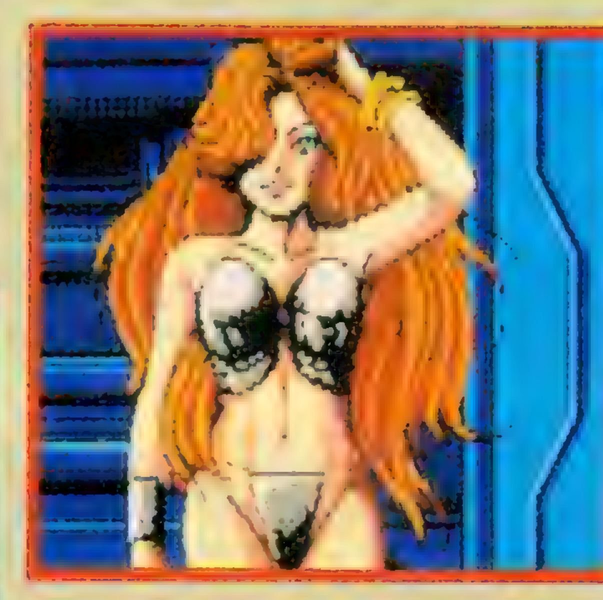
⬅店の前には、いつも狼男の呼び込みがいる。彼とは一度じっくり話をしてみたい。話しているうちに、彼の正体がわかってしまうのだ。意外な正体がね。粘ろう。



⬆アウター・ヘブン店内　ただいまコスプレタイム。ギリアンがダンサーを呼ぶと一斉に客がニラむ。売れっ娘だぞ。

■店のマスター　温泉SF映画の「宇宙水爆泉」に出ていたモンスターがお気に入り。大した情報は握っていない。





■イザベラ　サービス精神旺盛なダンサー。押して押して押しまくれば、どうにか(!?)なるぞ。大事な情報がアリ。

スナッチャー容疑者のイワン・ロドリゲスめ！



⬆イザベラの証言をもとに作ったモンタージュ写真をガウディで照合したところ、容疑者のひとりがこのあたりに潜んでいるという。



⬅居間　室内には数々のトロフィーが……。ロドリゲスは、2041年度第2位の実力を持つプロのエア・サーファーだったのだ。



⬆浴室　壁にはエア・サーフィン・ボードが立てかけてある。よーく調べてみよう。コイツの副業が判明するぞ。

■イワン・ロドリゲス　プロのエア・サーファー。いきなり銃をブッ放してくるから、気をつけよう。



➡イワン・ロドリゲスの家　ここ301号室にロドリゲスがいる。外で焚き火をしていたホームレスのおやじが教えてくれたのだ。ブラスターの用意を。

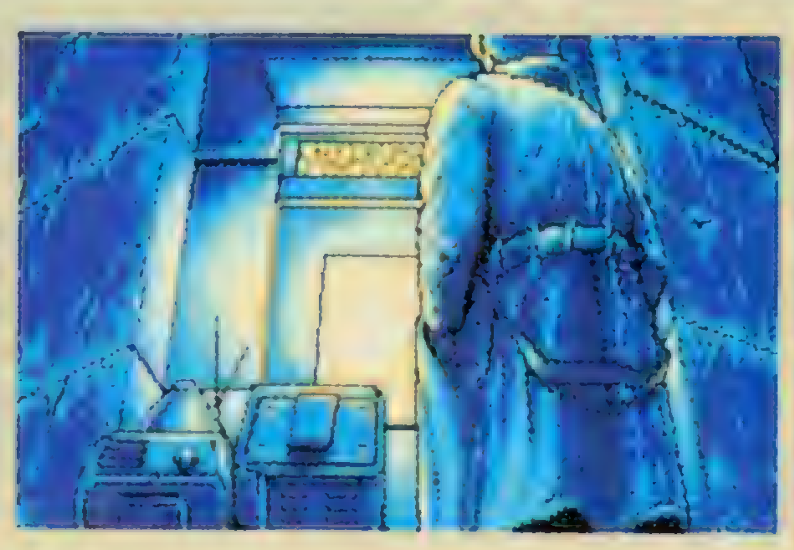


容疑者が人間なのか、はたまたスナッチャーなのかを見抜くには、体をスキャニングしてみるのが有効だ。しかし特別な場合を除いて令状が必要となる。

フレディ・ニールセンはもうひとりの容疑者だ!!



⬆ガウディがはじき出してくれた、もうひとりのスナッチャー容疑者ニールセンは、このアパートに住んでいる。部屋の明かりはついているようだが、ニールセン本人はいるのだろうか。あたりを調べてみても異状なところはない。ドアをノックしてみることにしよう。

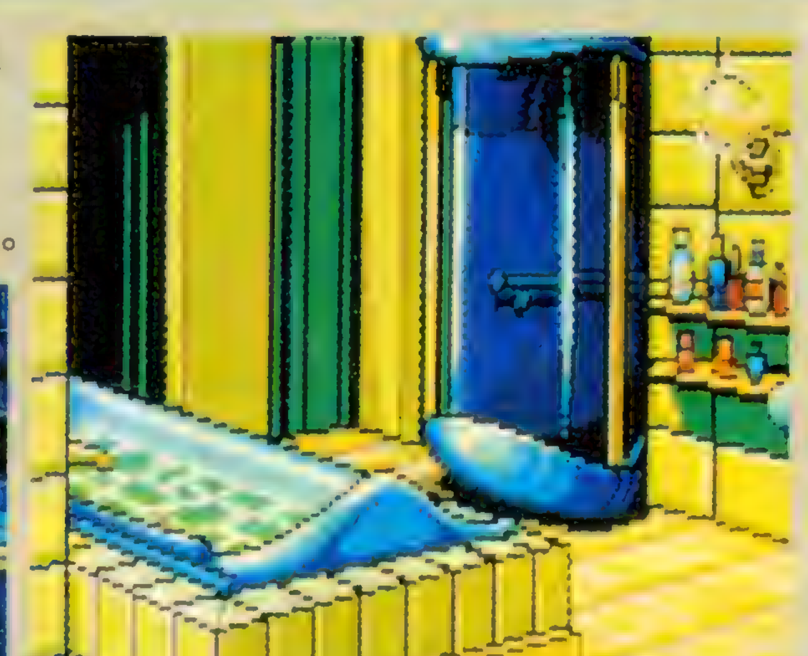


⬆フレディ・ニールセンの家　ゲームの全編を通して、このカットだけがこんな感じ。アニメーション映画でいうところの〝ハーモニー処理〟というやつだ。

こうして容疑者の家の前に立っていられるのも、イザベラちゃんのおかげだ。電話の1本でもかけて、よーくお礼をいっておこうね。

⬇居間　これまでの操作状況から推理すると、壁にかかった地図あたりが、ヒジョーに怪しい。また、ニールセンも不在というところがますます怪しい。





⬅フレディ・ニールセン　タクシー運転手。イザベラの証言ではこんな顔のハズ。

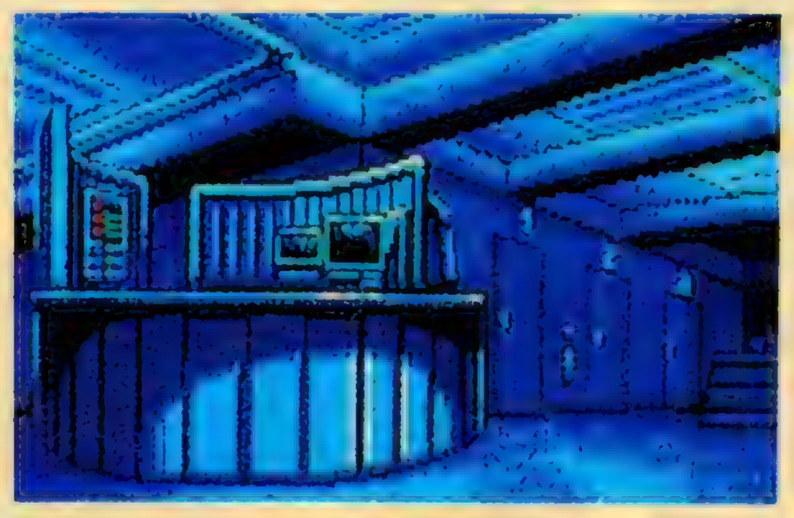
➡リサ・ニールセン　フレディの妻。美しい女性（バラ）にはトゲがあるのだ。注意。





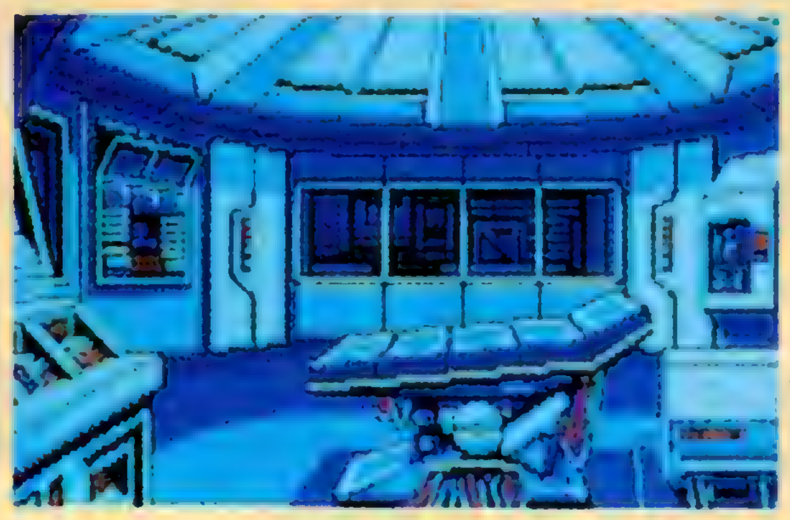
⬆浴室　このシャレた浴室からは、重要な証拠が出てくるのだ。ここまでプレイしている人なら、季節はずれの……といえばもうわかるだろうね。

リトルの残した手がかり "オーリン病院"を探せ!



⬆病院内・受付　この病院は、今は使われていないらしい。どこもホコリだらけだ。あ、奥に扉が３つあるぞ。扉の開閉は受付のブースでコントロール。

⬇１号室　手術室兼診察室だったらしい。３つの部屋のうち、なぜかここだけは〝見渡す〟ことができる。最初は何もないようでも、後で何かが……!?



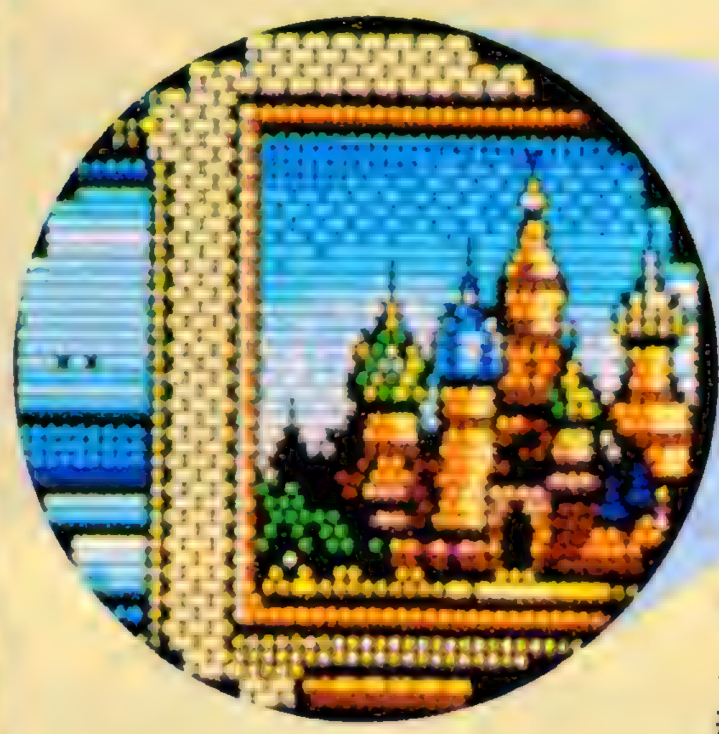


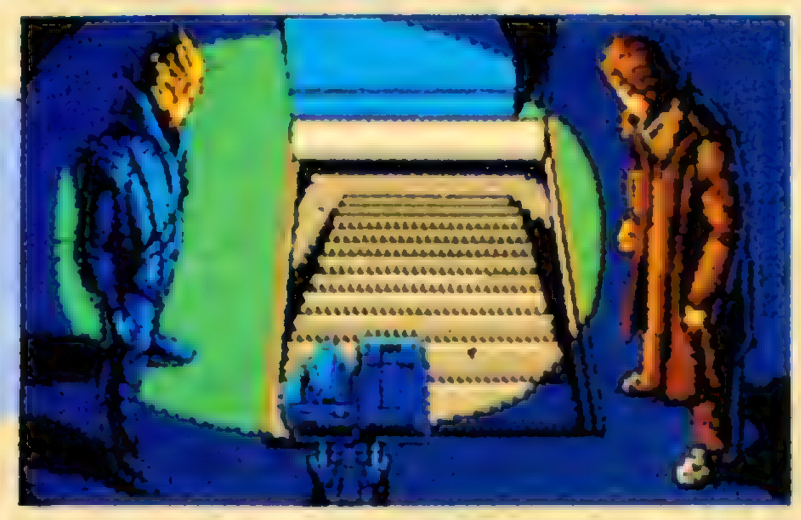
⬆２号室　バイオ関係の実験室のようだ。マイクロマニュピレーターや各種のレーザー投射機、マイクロサージェリーシステムが所狭しと並んでいる。



⬆⬇ギブスンのナビゲーター・リトル・ジョンの残したメモリを解析してみると、〝オーリン（オウリン？）病院〟なる建物の画像が出てきた。シティには、それらしき名前の病院は２ヵ所。どちらが本物かは自分の目で確かめて欲しいのだ。物語はいよいよ佳境に入る。







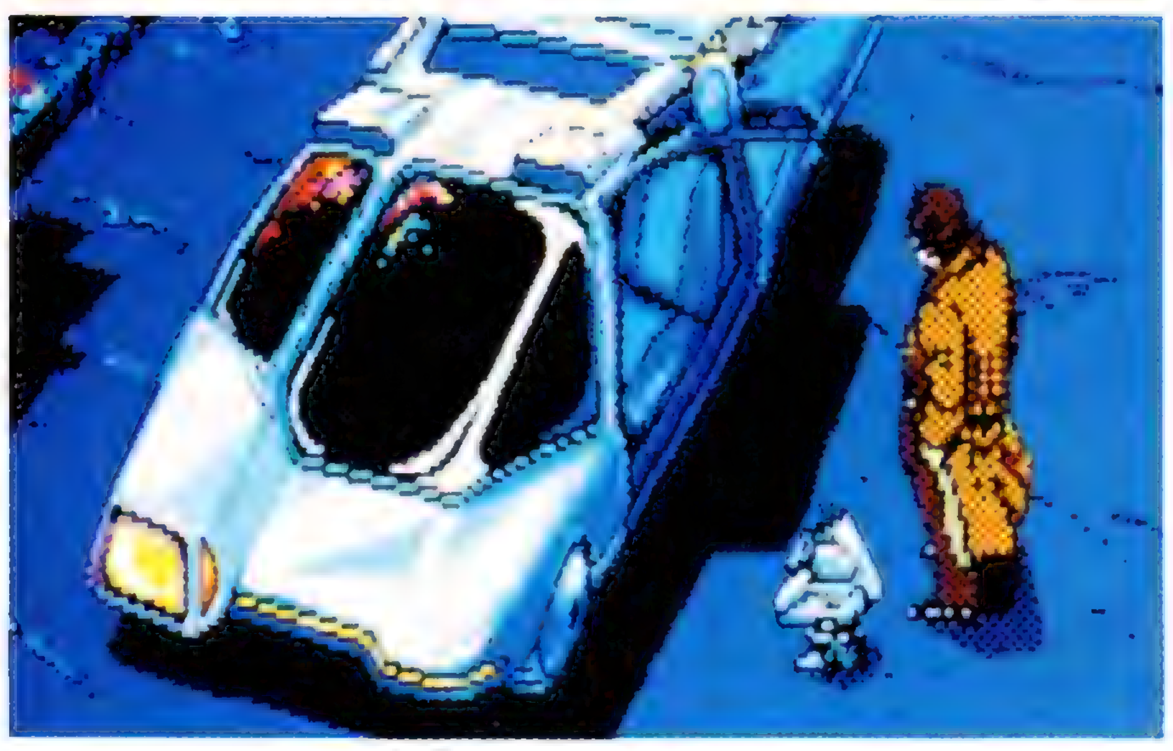
⬅３号室　妻のジェミーから情報をもらって再び病院に侵入すると、そこには地下に通じる階段があった。病院の地下は、スナッチャーの巣窟なのか!?

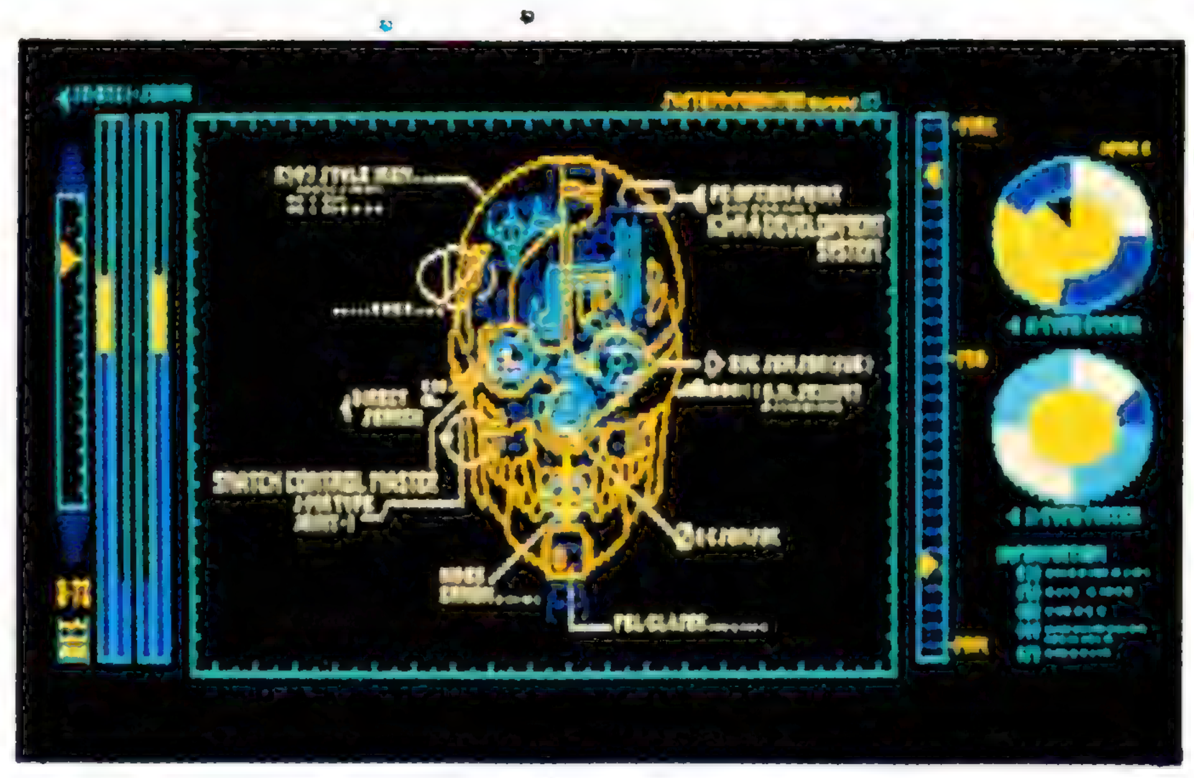
⬅３号室　院長の部屋らしい。まっ暗なので、メタルギアのライトをつけると、何とここにも意味深な絵が!!　そして遺留品から得た情報で話は大詰めへ。



●チン・シュウホウ　病院の院長。これまでの経歴を見ると、何度となく警察のヤッカイになっている悪徳医師だ。中国人。

本物の病院ではスナッチャーのメンテナンスが行なわれている。ここを押さえれば、シティのスナッチャーどもを一網打尽にできるはずだ。ここへは２度来ることになる。１度目はあせらずに証拠集めと、怪しそうな場所のアタリつけを！　勝負は２度目だ!!





冒頭でも述べたように、このゲームには難解な部分がまるでない。はたしてそれが、AVGとしてよいことなのかというと、実は大いに結構なことなのだ！　なぜなら、これまでのAVGが殺人事件中心のミステリーだったのに対し、スナッチャーはストーリーの展開、起伏を楽しむべく作られたサイバーパンクなアドベンチャーだからだ（わかる？）。

会話を柱にして操作を進めていくところは従来のAVGと何ら変わりはないが、射撃練習ができたり敵との銃撃戦が楽しめたり（!?）する、シューティングモードの採用が嬉しい。刑事コロンボや金田一耕助ばりの謎解きも、たまにはいいかもしれないけれど、警察ものでおまけにSFときたら、もうアクション要素を導入するしかないのだ。このシューティングモードのおかげで、より深くギリアン・シードになりきれてしまうというわけね。

それともうひとつ、のめり込んでみてほしいのが、会話なのだ。スナッチャーには、AVGのベーシックな部分である会話に、かなり力が入っているとみた！　なかでも特別の注目株が、〝男と女のやりとり〟。これは相当奥が深いぞ。

ミカの心の動きや、ジェミーの心境、父を亡くしたカトリーヌのハートブレイクを、みんなも感じ取ってあげたかな？　両手両足に華なんて、めったに経験できることじゃありませんぜ。押すときには押して、引くときには引いて、でもう１回押しまくって倒してみる。男と女のカンケーって、こんな感じなのだ。

ランダム・ハジルは賞金稼ぎ ギリアンのよきライバルだ





ランダム・ハジル。年齢不詳。職業バウンティー・ハンター（スナッチャーを仕留める賞金稼ぎ）。ギブスンは、彼には気をつけろといっていたが、別にワルいやつではなさそうだ。ギリアンのことを助けてくれるし、カッチョいいし……。仮面ライダーのようにいいところで現われて、あっという間に仕事を片付けるヤリ手のアンちゃん。



XZR II
エグザイルII



前回に引き続いて、今回はステージ3と4の流れをちょっとばかり解説するぞ。インドを舞台としたマニ復活のための危険に満ちた旅。そしてサドラーは高野山の謎に挑むため一路日本へ。ゲームはさらに佳境へと入っていくのだ。

ステージ3
秘境インドに挑む!



ステージ2で、カタリ派の人々が、マニ復活のためにインドに向かったまま帰ってこないことを聞かされたサドラーたちは、彼らの捜索と救出を兼ねてインドへと向かう。が、そこにはキシュキンダーの森やバイヨンの塔など、想像を絶する危険が待ち受けていたのだった。



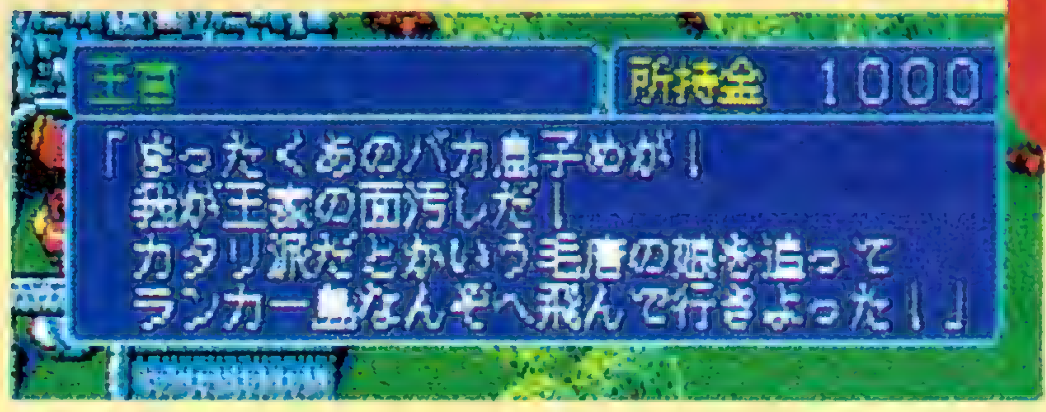


⬅3つある洞窟のいずれにも、負傷者が横たわっている。いったい何があったのだろう。

アヨードヤー

ランカー島

バイヨン



⬆南フランスからやってきたサドラーたちが、まず立ち寄るのが、ここアヨードヤー。なにやら混乱している様子だけど。

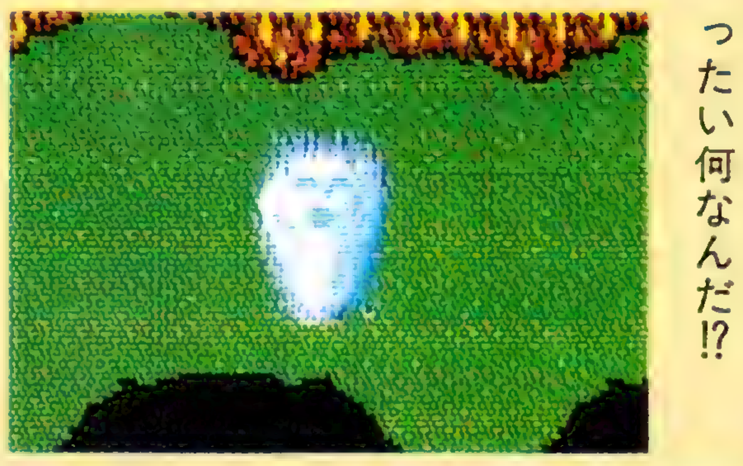
⬇インドの東半分から東南アジアにかけての広いマップ。この広大なマップを舞台にステージ3は展開する。



⬇アヨードヤーからはるか東に位置するカンボジア王国。そこには魔族が守っているという奇妙な塔がある。

⬇ランカー島には、魔獣たちがわがもの顔で闊歩している大森林が、存在するのだ。



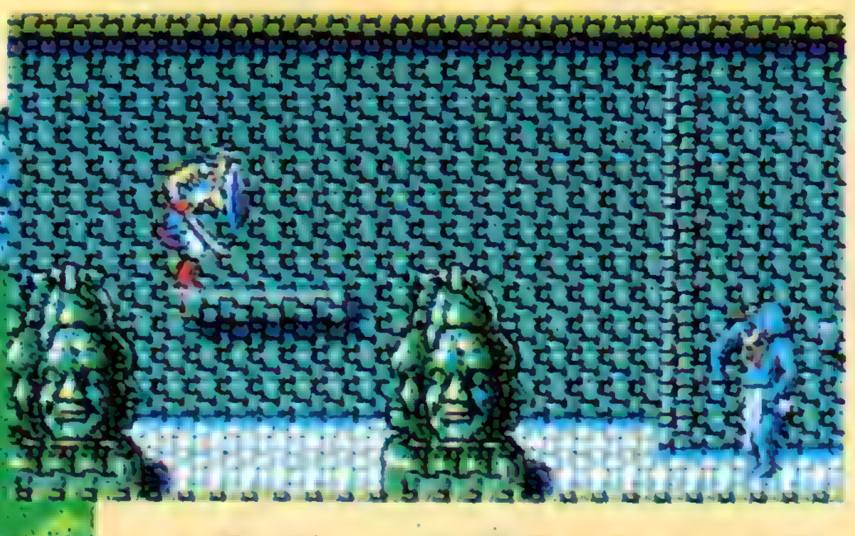


⬅地下から突然吹き出してくるコイツは、いったい何なんだ!?



イスラムシーア派の戦闘集団、アサシンの若き首領。前作で正統派のカリフばかりでなく、20世紀末の二大超大国の指導者まで暗殺した彼は、その後、アサシンの首領となる。サドラーの実の父親は、彼が暗殺した正統派のカリフ。





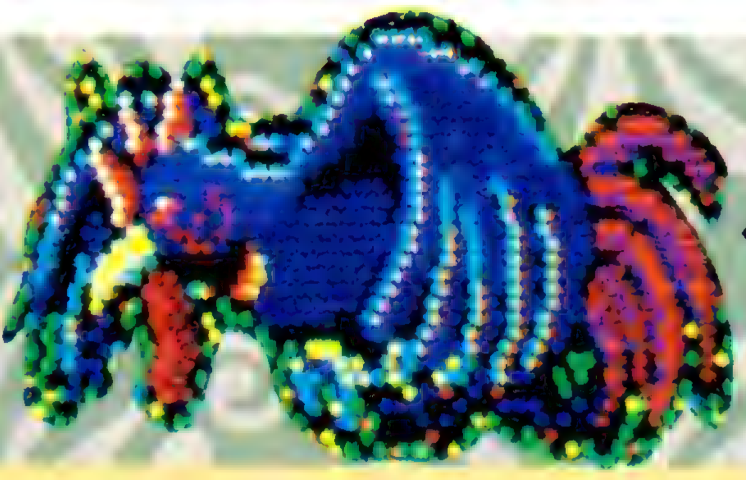
⬆塔の中には四面塔と呼ばれる美術品が、いくつも建っているのだ。



アサシンの前首領、サッバーフの実の娘。非常に身軽なうえに、8ヵ国語を話す、有能な数少ない女アサシン。サドラーにゾッコンなの。

■ジャンル/アクション、ロールプレイング ■対応機種/PC-8801SR、PC-9801、MSX2
■メーカー/日本テレネット ■価　格/8800円 ■発 売 日/12月16日(PC-8801SR版)、12月23日

悲しき魔物の巣くう島
南の果てのランカー島





十字軍巡礼の護衛用に結成された、テンプル騎士団の団長。正式名はユーグ・ド・ペイン。ローマ教会に反旗を翻し、アサシンと手を結ぶ。



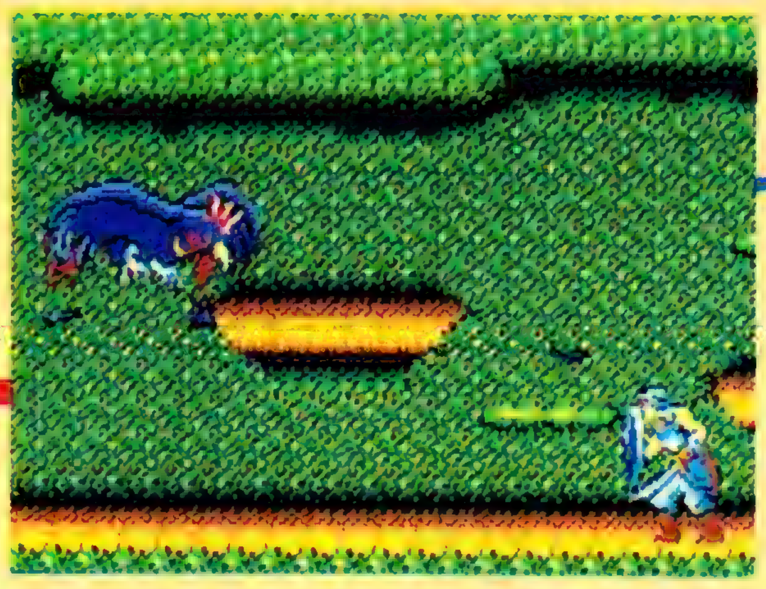
⬆南洋にひっそりと浮かぶランカー島には、３つの洞窟と、広大な森が存在する。ここには多くの謎が隠されているのだ。



⬅カタリ派の人々を探しに、サドラーたちは急きょ、キシュキンダーの森へと向かったのだった。



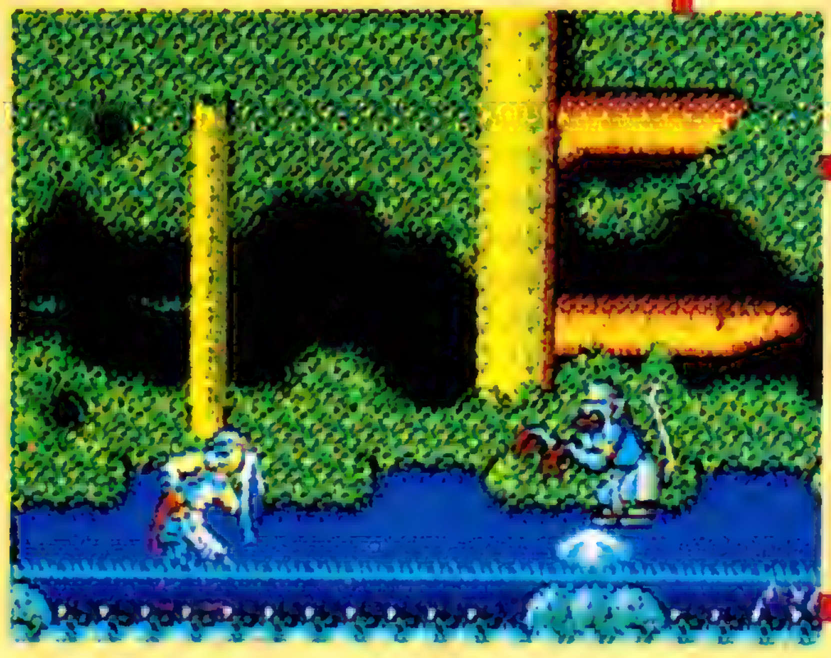
⬆森の主を倒すと、突然姿を現わす女性。どこに隠れていたのだろうか？　彼女が王子の恋人のミレーユ。彼女を連れて脱出だ。



⬆キシュキンダーの森の主。ある特殊な呪文を唱えないと、絶対に倒せない。



アヨードヤーの王子。カタリ派の女性ミレーユと恋におち、彼女を追ってランカー島へ来たものの、魔獣に襲われ重傷を負ってしまう。



⬆限りなく続く湿地帯と、うっそうと茂る巨大な木々。永遠に太陽が照らすことのないこの地は、魔獣の天国なのだ。



カタリ派のインド派遣の一行に加わって、アヨードヤーまでやってきたが、キシュキンダーの森で行方不明となる。ユーグ卿の実の妹。

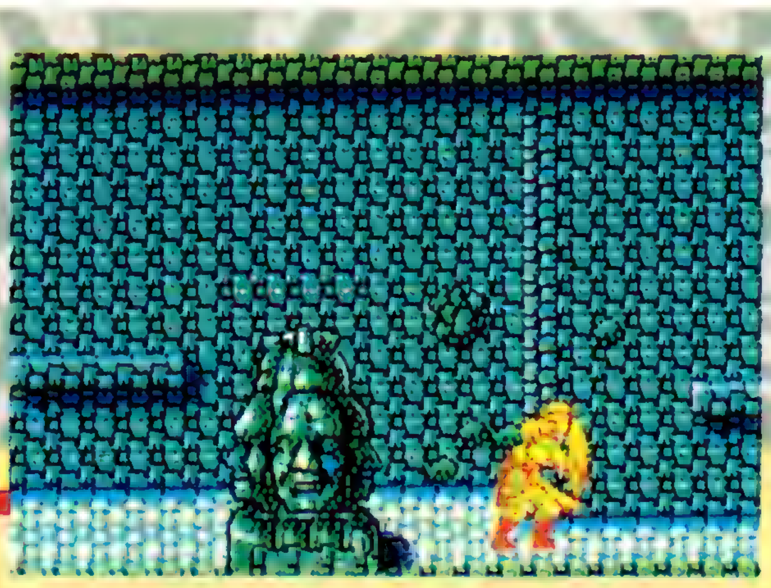


⬆キシュキンダーの森に入ったら、何よりもまず、この人ジョフレを探し出すのだ。

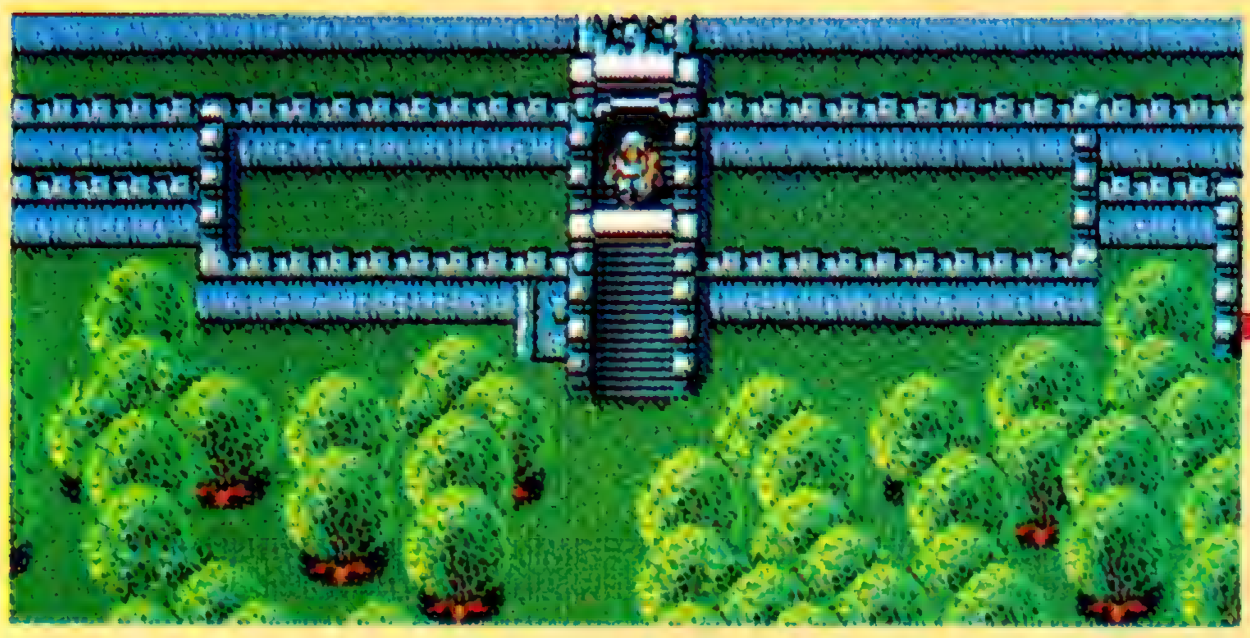
ステージ３のスタート地点アヨードヤーの王宮で、カタリ派の女性がランカー島へ向かったとの情報を得たら、ただちに直行しよう。ランカー島は、インドのほぼ南端に位置する島。ところがそこは、ひどい傷を負った人々が、苦しそうに洞窟内に横たわっているだけのところだった。

カンボジア王国の奇跡
謎の仏教遺跡バイヨン





⬆ボスを倒すと、塔全体が崩れ始める。早く逃げないと、岩の下敷きになるぞ。



⬆ジャングルを進んでいたサドラーたちの目前が、突然開けた。そしてそこには、目ざすバイヨンの塔がそびえ建っていたのだ。

⬅バイヨン塔の中では、不気味な石像の間を、象人間ともいえるような魔物がウロウロしている。



⬆塔の中に置かれている石像の中に、ひとつだけほかよりも大きい像がある。そいつがこの塔の主だ。目が赤いときに叩け！



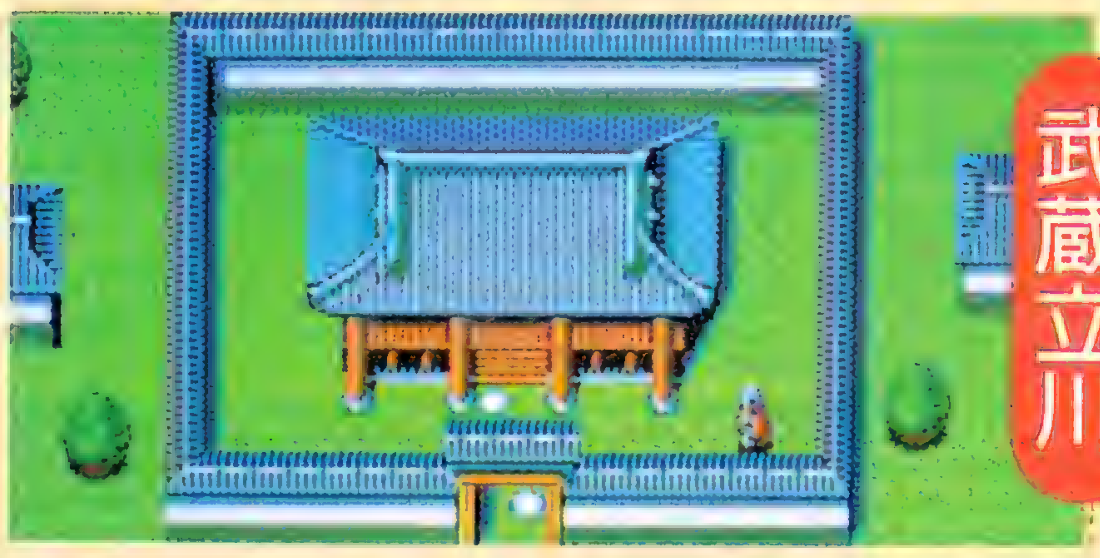
カタリ派の吟遊詩人。マニ復活の任務をうけてインドに渡るが、行方不明となる。ブラーフマナを持っていて、マニ復活のカギを握る。

ブラフーマナに記されている呪文でのマニ復活の儀式に失敗したサドラーは、真の奥義書、ウパニシャッドが必要なことに気づく。それがカンボジア王国のバイヨンにある塔の中に隠されていることを突き止めたら、今度は深いジャングルに囲まれたバイヨンへと、足を運んでみよう。

ステージ4 日出づる国日本!



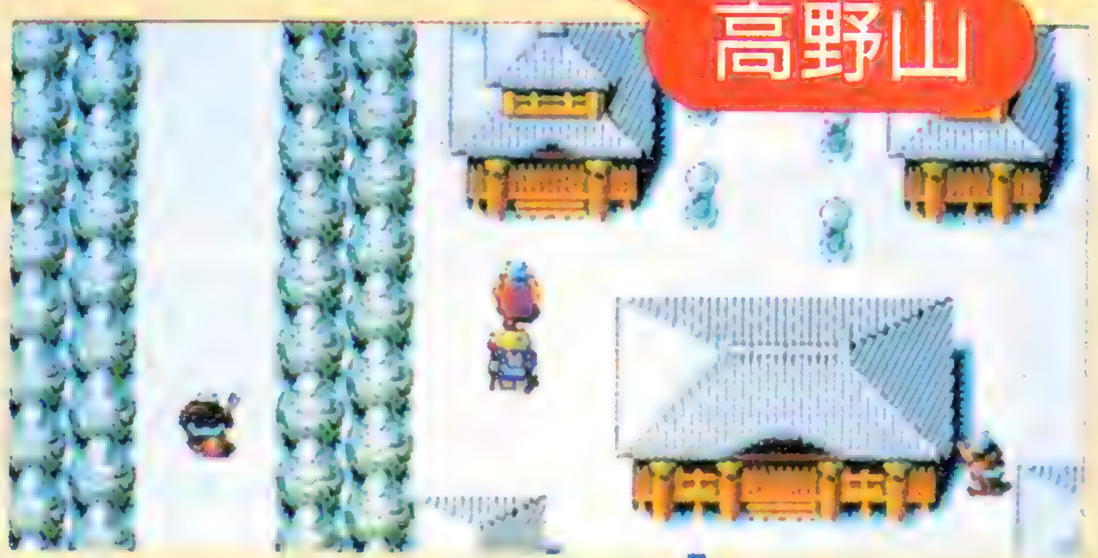
インドでマニ復活の儀式を成就し、マニの言葉を聞いたサドラーは、単身、東の果ての日出づる国日本へ向かう。そしてそこで仁寛というひとりの僧に出会い、今度は高野山のマンダラの謎に挑む。しかしそこでも金剛峯寺の妖怪など、多くの危険がサドラーの行く手をはばむのだ。



⬆仁寛が唱えている立川流の本拠地が、ここ武蔵立川だ。しかし、真言宗総本山の高野山の勢力から弾圧をうけて、仁寛は伊豆に島流しになってしまった。



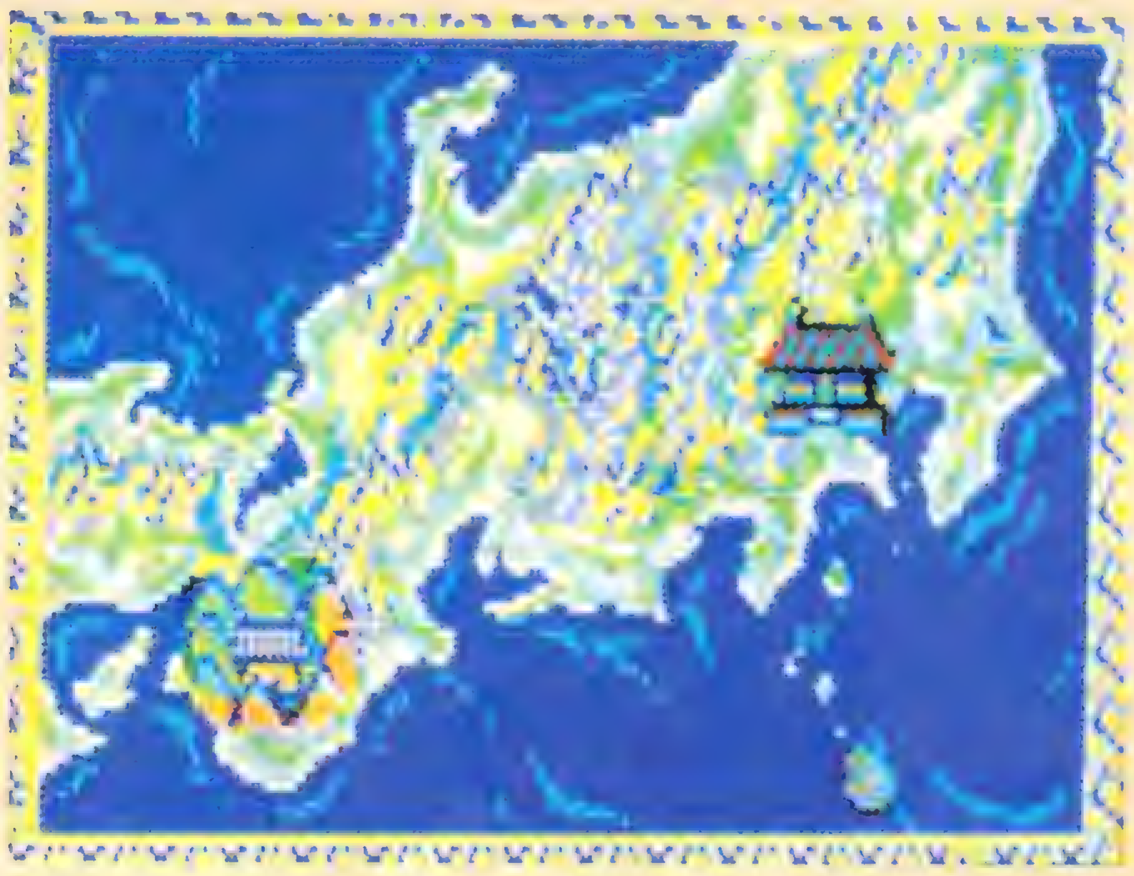
⬅伊豆のはるか南の沖に浮かんでいる鬼ヶ島は、極悪人たちを島流しにするための島。天然の牢獄なのだ。



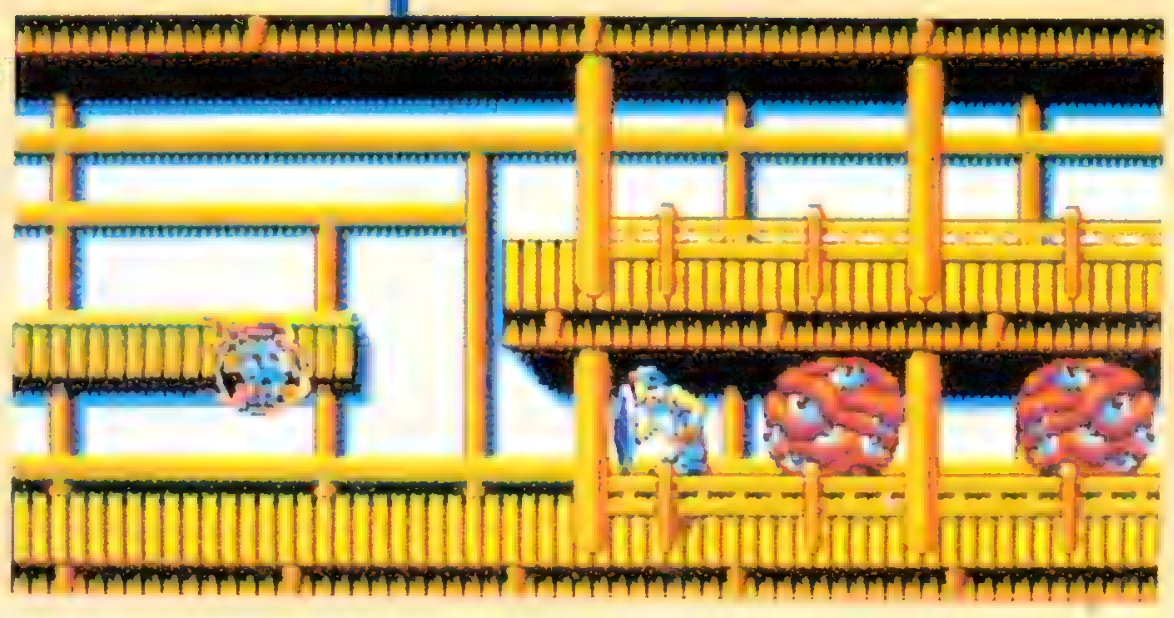
⬅平安京にある東寺と並んで、真言密教の総本山として有名な金剛峯寺。ここにも何か、秘密の臭いがする。



⬆誰かが脱獄用に掘ったらしい穴から入ると、そこにはいくつもの独房があった。



⬆みなさんよくご存じの、関東から近畿地方にかけての日本の地図だ。いよいよサドラーが日本にやってくるぞ。



➡高野山のアクションシーンに出てくる敵キャラは、みんな日本風。なかでも妖怪のたぐいは、けっこう強いのだ。



平安朝末期におこった真言宗系立川流の祖。高野山から邪教の烙印を押され、迫害されている。サドラーとともに高野山の謎に挑む。

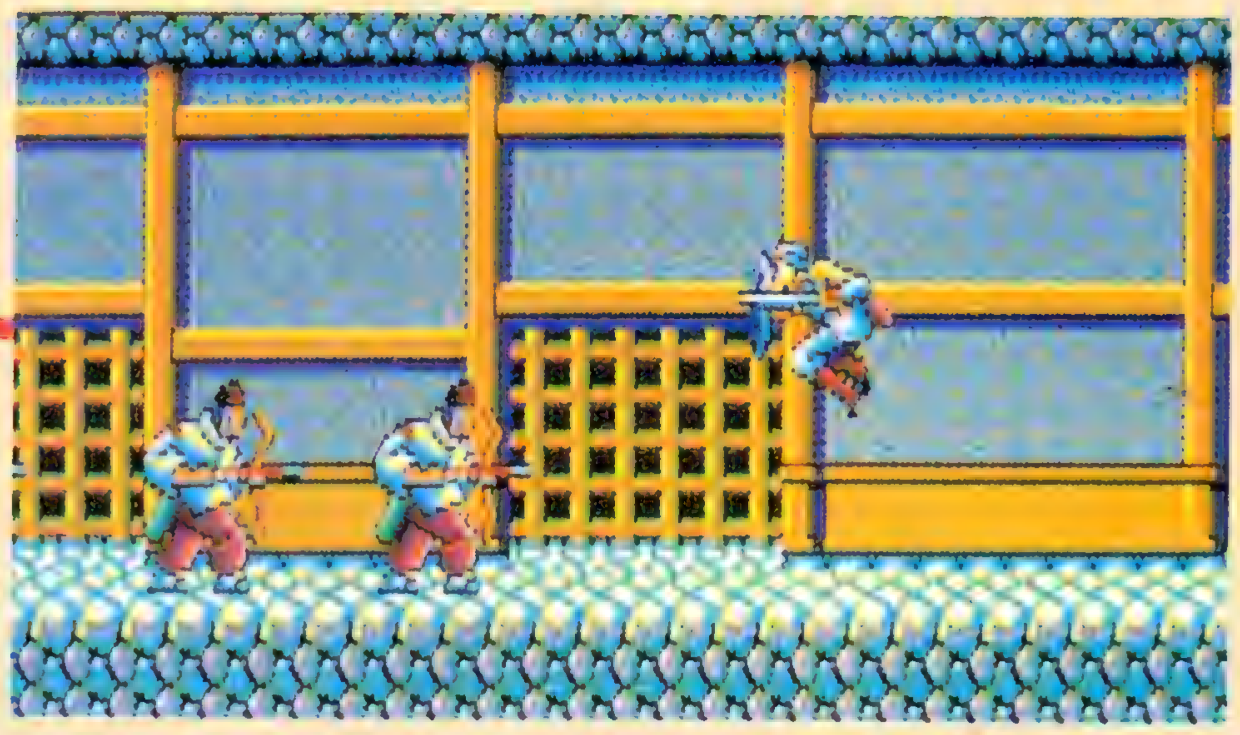
死のみを約束された島 仏のいない鬼ヶ島



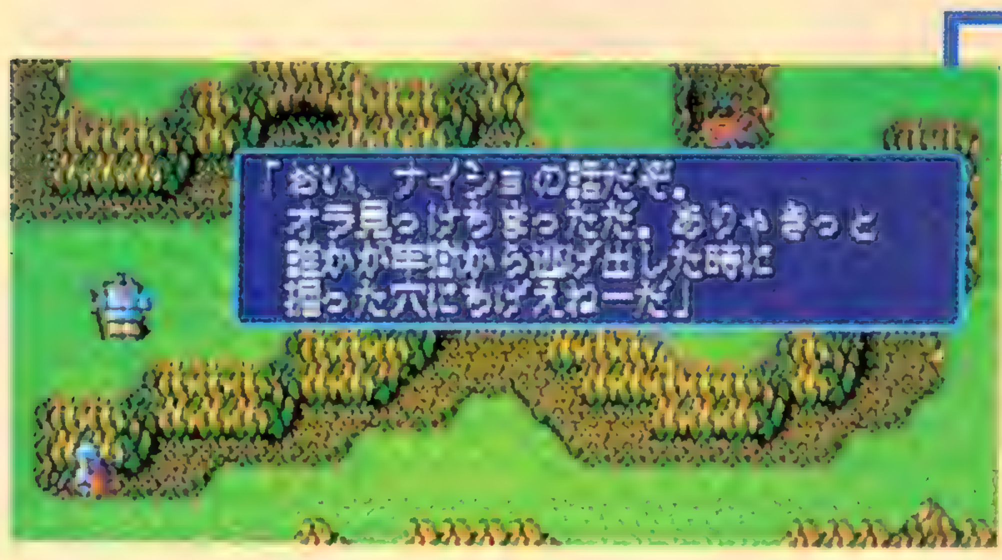
立川本寺でその寺の主人の仁寛が、伊豆の鬼ヶ島に流されたことを聞いたら、急いで伊豆へ向かおう。世界を救うことのできるという彼に会えば、きっと何かがわかるかもしれないぞ。けれども極悪人ばかりが流されてくるこの鬼ヶ島は、その名のごとく鬼が支配する島だったのだ。



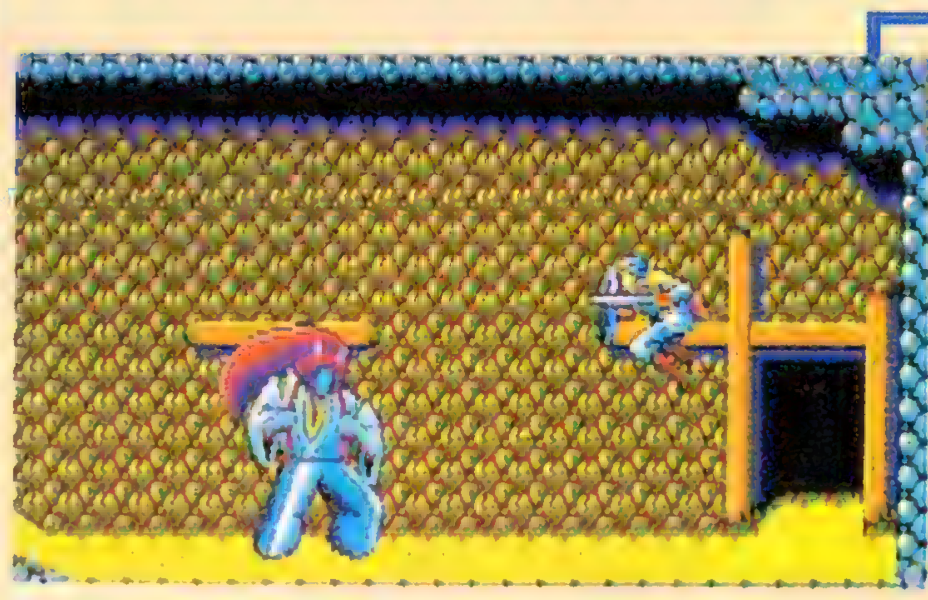
⬆鬼ヶ島に連れてこられた囚人たちは、朝から晩まで出もしない砂金を掘らされ続けている。まさに生き地獄の世界なのだ。



⬅牢獄の中は長い座敷牢になっている。滝川の武士とか北面の武士のような、平安時代の侍の格好をした敵キャラが登場。

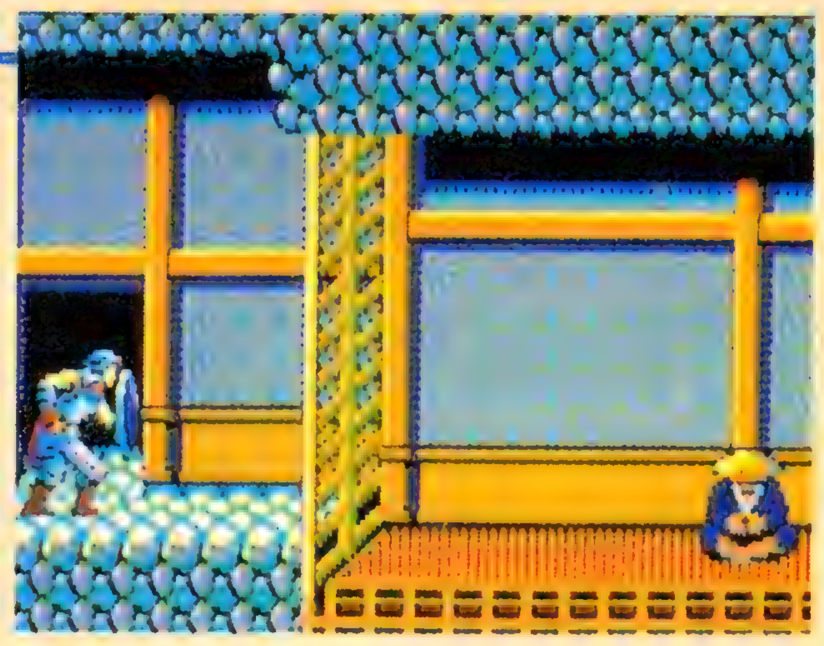


⬅このゲームは、人との会話がとっても重要。ここでも作業をしている囚人との会話を忘れずに。



⬅この鬼ヶ島のボスキャラは、いうまでもなく、鬼。しかも歌舞伎にでも出てきそうな、これまた派手な大鬼野郎なのだ。ハデだぜ。

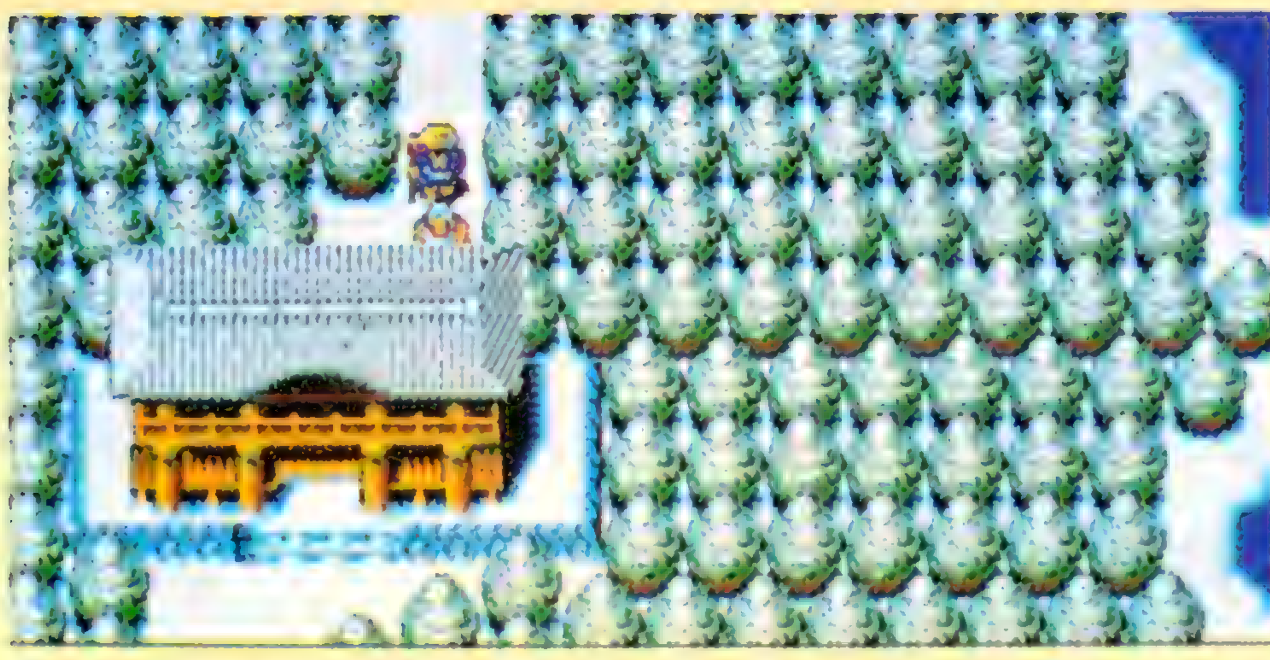
⬇やっと見つけた仁寛も、格子が半分しか開かなくて助けられない。彼を助ける方法は、どうやらほかにありそうだ。



空海の夢を今に語る寺
最も天に近い山高野山



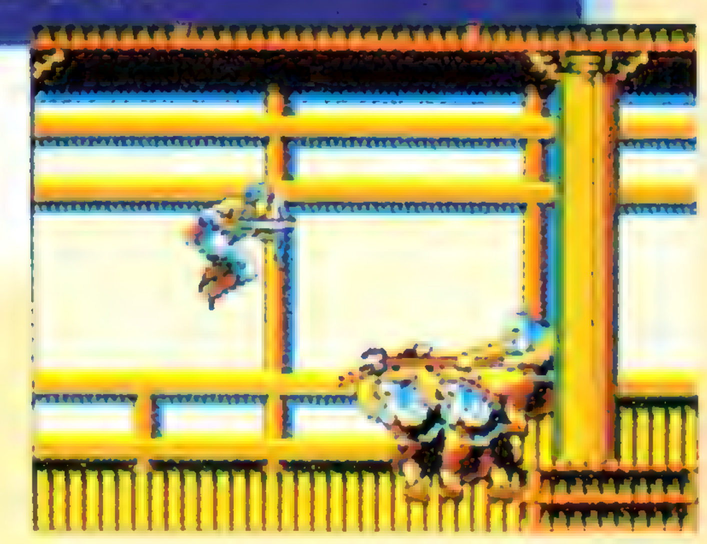
伊豆の鬼ヶ島に流されていた仁寛を救出した後、サドラーと仁寛のふたりは、真言密教の総本山である高野山金剛峯寺へと向かう。ここではマンダラに描かれている理想社会を現実のものにすべく、数ある高野山の謎を解き、どこかにあるふたつのマンダラ図を探し出せ！



⬆降り積もる雪でまっ白に飾りたてられた高野山の寺々を見ていると、その美しさに戦いのことなんか忘れそうになる。



⬆根本大塔。かつて空海は、ここを胎蔵界マンダラに見たてて、マンダラの立体化を実現しようとしたらしい。

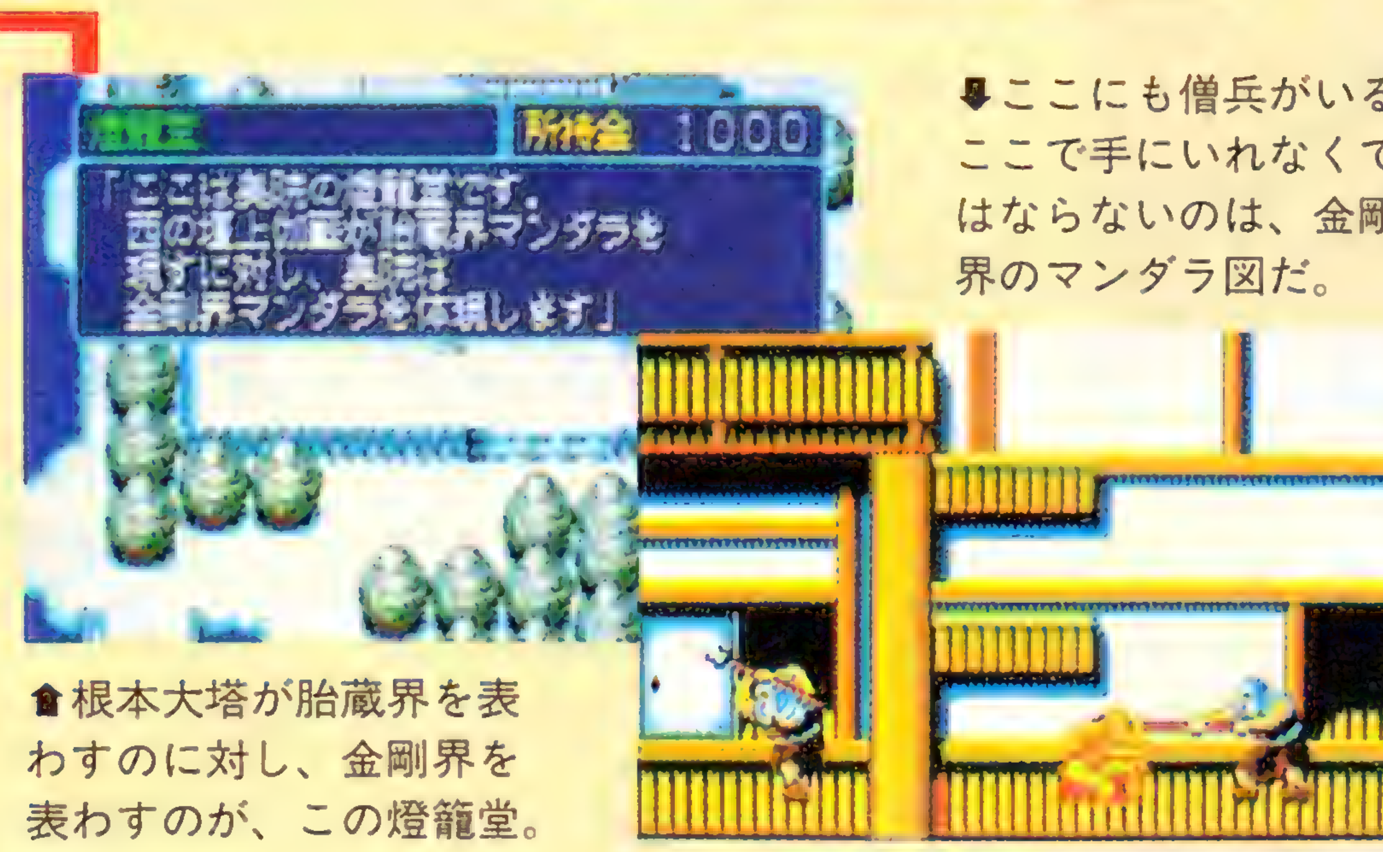


⬅塔の内部では、大きな金棒を持った僧兵たちが襲ってくる。ここでは、胎蔵界マンダラ図を手に入れるべし！



⬆日本史の教科書にも出てくる有名なお寺なだけに、最重要な場所だ。クライマックスだぞ。

⬇肉だんごに目玉をくっつけたような奴など、さすがに妖怪は強い！心してかかるよーに。



⬇ここにも僧兵がいる。ここで手にいれなくてはならないのは、金剛界のマンダラ図だ。

⬆根本大塔が胎蔵界を表わすのに対し、金剛界を表わすのが、この燈籠堂。



⬆道場のような部屋の壁ぞいに、９本のローソクが並べてある。このローソクに火が点るとき、何かが起こるのだが……。

エグザイル用語の基礎知識

イスラム教

７世紀にマホメットによって創始された宗教。唯一神アラーへの信仰を説き、聖典コーランに基づく儀礼を持つ。イスラム教徒のほとんどは、スンニ派と呼ばれる正統派に属するが、そのほかにもアサシンの属するシーア派、ムタジル派、スーフィ派、ワッハーフ派などの宗派がある。このなかでもとくにシーア派は、イスラム原理主義に支えられ、イランのホメイニ師は、このイスラム原理主義の指導者として有名である。

キリスト教カタリ派

12～13世紀に勢威をふるった、キリスト教の一宗派。マニ教の影響による、善悪を対立させた二元論と極端な禁欲主義が特色。ローマ教会の十字軍によって、残酷なまでに弾圧され、1270年代にはカタリ派の組織は崩壊。15世紀初めには、完全に消滅したと伝えられる。

十字軍

11～15世紀にかけて、エルサレムをイスラム教徒から奪回、防衛することを目的とした、キリスト教徒による東方遠征軍。1099年に第１次十字軍がエルサレムを占領したが、長続きはしなかった。第３回以降は地中海における政治、経済上の利益の追求に目的が転化され、次第に宗教的情熱はさめていった。十字軍の遠征は、以後７回まで続いたが、いずれもイスラム勢力の勝利に終わっている。

テンプル騎士団

十字軍やエルサレムへの巡礼者保護を目的に作られた、宗教騎士団。全盛期は全欧に支部が拡大したが、ローマ教会衰退に伴なって、フランス王の弾圧にあい、1312年に解散。

マニ教

３世紀にバビロンで、ペルシャ人マニによって創始された宗教。二元的人間論、宇宙論が特徴。キリスト教カタリ派や、ブルガリアのボゴミル派などに影響を与えた。

ウパニシャッド

〝リグ・ベータ〟、〝ブラフーマナ〟、〝アーラカニヤ〟と同じ、インドの古代哲学書。ただひとつの原理による一元論を展開し、カースト制度を批判、形式にこだわらない自由な社会を理想としたもの。紀元前500年に、初めて成立した。

真言密教

入唐していた空海によって伝えられたもの。加持祈禱を行なうだけでよいとされ、現世の利益を求める貴族に受け入れられていった。天台宗とともに、平安仏教の中心的存在。本山は高野山金剛峯寺。

マンダラ

密教の教義を図示したもの。大日如来を中心に、放射状に構成されたものが金剛界マンダラ、碁盤の目のようになっているものが胎蔵界マンダラ。高雄山神護寺には、この両マンダラが今も残っている。





↑事件の発端になったチャンピオンホテルの火事。ヘレンはこの夜から、行方がわからなくなったのだ。

BURNING POINT

"パーセプションタイプ(感知型)"と名付けられた新しいスタイルの推理アドベンチャーゲーム、それが『バーニングポイント』だ。だから、音が重要な手がかりとなったり、登場人物の表情や動作がクルクルと変化したり、と臨場感あふれるゲーム展開が楽しめるというわけ。では、さっそく紹介を始めるとしましょうか。

僕の名前はマイク・スティール。16年ぶりに、生まれた町、サンタ・クリスに戻ってきた。歳は26で、1週間前にライセンスを取ったばかりの、新米私立探偵だ。僕は小さいころから好奇心が旺盛で、ロス・マクドナルドの小説の主人公リュー・アーチャーに憧れていた。だから、探偵になるのが昔からの夢だったわけさ。

という感じで『バーニングポイント』は、まるで片岡義男の書くハードボイルドのようなひとり言で始まる。これは、明かるいアメリカの西海岸を舞台にした、しゃれたムードでいっぱいのゲームなのだ。

でも、決してしゃれたムードだけを楽しむゲームじゃあない。"パーセプションタイプ"、つまり感知型と銘打たれているとおり、まるで自分が本当にその場で調査しているみたいな気分が味わえるように、いろいろな工夫がされているわけ。その中でも特に注目したいのが"音"。足音や車のエンジン音などがリアルに再現されていて、しかもこういった効果音が、事件解決の重要なヒントになるのだ。

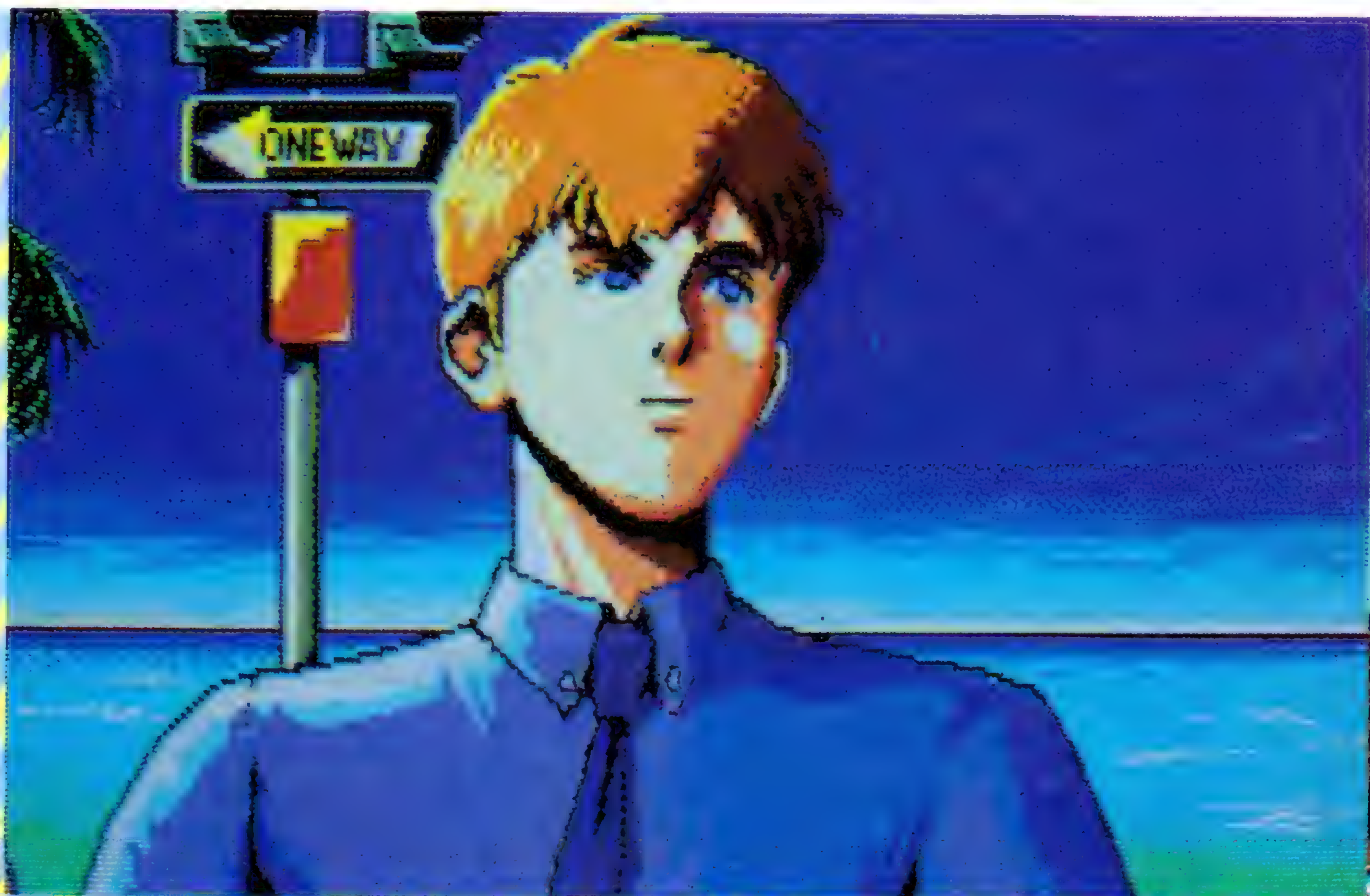
ただ、こういった音を雑誌で紹介するのは非常に難しいので、今回はそれ以外の工夫を交えながら、ゲームの最初の部分を徹底的に解剖しよう。

プレイヤーは主人公のマイク・スティールとなり、私立探偵として行動する。ここで気をつけたいのが、よくある推理アドベンチャーのようなコマンド入力方



●ヘレン・フォリー

ホテル火災によって行方不明になった、フィストバーグの孫娘。22歳。生きているのか、死んでいるのかわからない。



●マイク・スティール

1週間前にライセンスを取得したばかりの新米探偵。26歳。ロス・マクドナルドの小説にあこがれて探偵になる。腕っぷしは強くなく、銃も普段は机の引き出しにしまったままだ。甘い物が好きで、特にチョコバーに目がない。

オフィスでの情報整理

やみくもに町に出て調査しても、事件は解決しない。現代の探偵たるもの、コンピュータを使って事前調査と情報整理しなくちゃいけない。オフィスでは以下のことができる。



聞き込みをする人物を決める

これは、誰に聞き込みに行くのかを決めろというのではなくて、誰のことについて聞くのかを前もって決めておこうということ。最初はヘレンについて、聞こう。

電話をかける

電話で片付くことなら、電話ですませよう。時間と経費を節約することも大切だ。

■ジャンル/アドベンチャー
■メーカー/エニックス
■対応機種/PC-8801SR
■価　格/7600円
■発売日/12月23日発売予定

表情の変化や動作にも注意しよう!



●フィストバーグ夫妻

夫はサンタ・クリスの有力者で、フィストバーグ造船会社の会長。スティールの依頼人第1号。妻が孫娘ヘレンの死を信じないので、仕方なく探偵を雇ったらしい。

このゲームでは、話をしている相手の表情や動作がクルクルと変化する。この変化でその人物の心理状態を知ることができるから、注意して見ておいたほうがいいぞ。その一例をここで紹介しよう。



⬆孫娘の捜索を事務所に依頼しに来たフィストバーグ夫妻。なんとなく、ふたりとも元気がない。



⬆妻がとても興奮しているのがわかる。



⬆スティールをまったく無視して、言い争いを始めてしまった。お互いににらみあっているのだ。



⬆興奮した妻を夫がたしなめている。妻のほうは、じっとだまって堪えている、という感じだなあ。



➡けんかが終わってやっと本題に入ったが、夫がまだ不満顔だ。

式とは少し趣が違うことだ。はっきりとしたコマンドが画面に出るのは、自分のオフィスのみ。それ以外は、吹き出しに出るセリフのセンテンスを選ぶ方式なのだ。だから、誰のことについて尋ねるのかを決めたりとか、手にいれたアイテムを調べるといったようなことは、全部オフィスで済ませてから聞き込みをしなくてはいけないシステムになっている。

その代わり、人との会話は吹き出し方式でポンポンとリズム良く進んでいくし、相手の表情や動作もしゃべる内容に応じて細かく変化する。だから、人と話をしている途中で自分のアイテムを調べるとか、話が終わらないうちに違う場所へ唐突に移動するということができない。そう、まるで自分がその場にいて相手としゃべっている気分になってくるのだ。

さて、キミ(スティール)はまだ探偵事務所を開いたばかりで、依頼人はひとりもいない。依頼人がいないんじゃあ、ゲームも始まらない。そこで、まずは探偵事務所のチラシを近所の店に置かせてもらうことから始めるのだ。これは、ゲームの進め方をトレーニングするつもりで、気楽にプレイすればいい。事務所のあるビルの1階のドラッグストアや、向かいにあるレストランの人たちを説得して、チラシを置かせてもらおう。

依頼人が事務所を訪ねて来たら、いよいよ本番だ。記念すべき第1号の依頼人は、なんとサンタ・クリスでも有名な資産家のフィストバーグ夫妻だった。彼らは、行方不明になった孫娘ヘレンの捜索を依頼してくる。が、ヘレンのいなくなった状況が尋常ではなかった。彼女は夫のルドルフと一緒に近くのマイラ・シティへ旅行に行き、泊まっていたホテルの火災に巻き込まれたという。ルドルフは避難するときにヘレンとはぐれ、彼女は行方不明になってしまったのだ。

火災現場から4つの死体が発見され、フィストバーグ夫人はその中にヘレンはいなかったと言い張る。でも夫は、ヘレンは死んでいると考えていて、ふたりは言い争う。結局スティールは、ヘレンの生死をも確かめるはめになるのだった。

で、いよいよ捜査を開始だ!

それが解決への早道だ!



データベースを見る

調査した情報は、自動的にコンピュータにインプットされるので利用しよう。



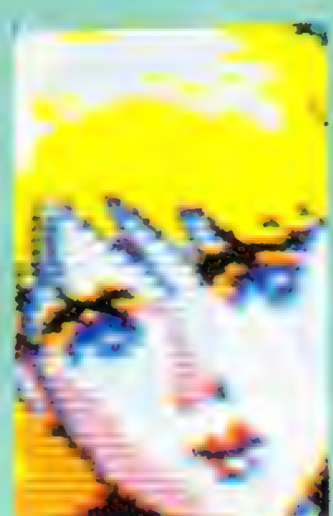
⬅これがコンピュータの"オレンジ"だ。

尋問する人物を決める

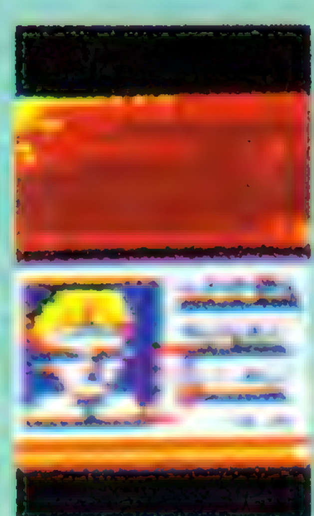
怪しい人物は尋問することができる。このとき相手によって、ハードな態度かソフトな態度かを選択できる。

証拠品を調べる

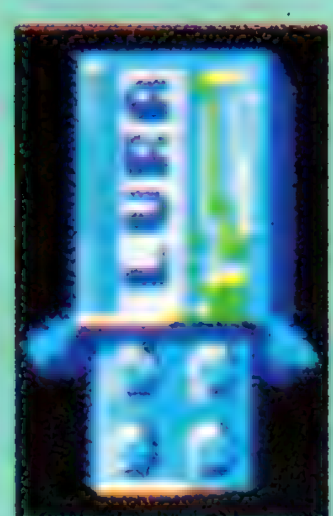
手に入れたアイテムも、コンピュータに登録して、調べることができるのだ。



⬆ヘレンの写真



⬆ライセンス



⬆かぜ薬

探偵の基本――それは歩きまわること!

サンタ・クリス

ロサンゼルス近郊にある、人口6万の港のある小都市。港の近くは治安が悪く、離れると高級住宅が並んでいる。

捜査を開始したときに行くことのできる場所は、まずサンタ・クリスだとドラッグストアとレストランデイビス、フィストバーグ夫妻から教えてもらったヘレンの自宅、そして図書館だ。またマイラ・シテイでは、火災事件を担当しているマイラ・シティ警察署とその地下にある死体公示所。問題の火災現場、チャンピオンホテルには、調べが進んでいくうちに行くことができるようになるはずだ。

とにかく、まずはヘレンの夫ルドルフに事件当夜の話を聞こう。それによると、旅行中ヘレンは、なぜか売春婦もたむろするという三流のチャンピオンホテルに泊まりたがった、その晩彼女は風邪気味だった、ということがわかる。どうして、ヘレンはチャンピオンホテルにこだわったのだろう？

とりあえず、行けるところに行って情報を集めることにして、次は図書館に事件の新聞記事を確認しに行こう。すると、宿泊客が少ないにもかかわらず、現場から焼死体が4つも発見されたという記事がみつかる。しかも出火場所は、客の泊まっていなかった部屋だ。放火なのか？　それともたんなる漏電などの事故か？

次は、事件を担当てしいるマイ



ドラッグストア



⬆店員のロブの機嫌を損なわなければ、この店でたいていの物は買える。なかなか便利な場所。



●ロブ・ストック

ドラッグストアの店員。スティールを〝駆け出し〟といってからかう。

フォリー家



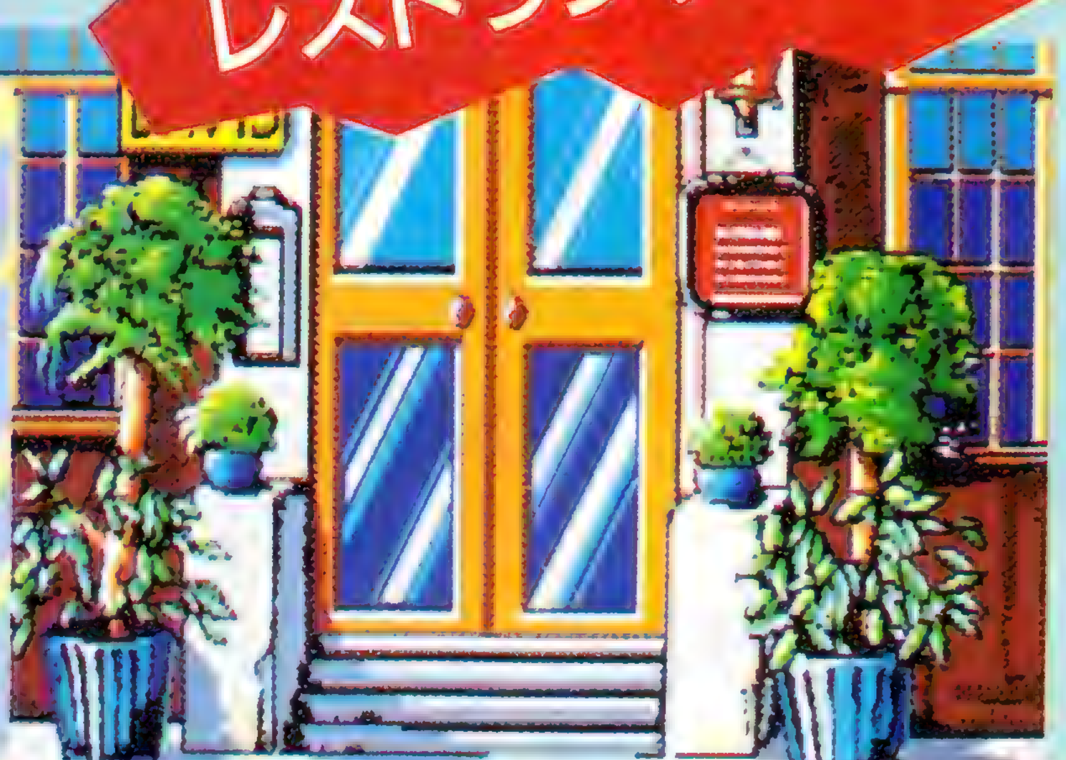
⬆ルドルフ夫妻の住んでいた家。今は夫のルドルフがひとりでいる。手入れの行き届いた家だ。チャイムを鳴らすと本当に音がするぞ。



●デイビス夫妻

16年前スティールが、サンタ・クリスに住んでいたころかわいがってくれた夫婦。

レストランデイビス



⬆スティールが捜査中に、人を呼び出して話を聞きたいと思うこともあるだろう。そんなとき、この店を待ち合わせ場所にすることができる。



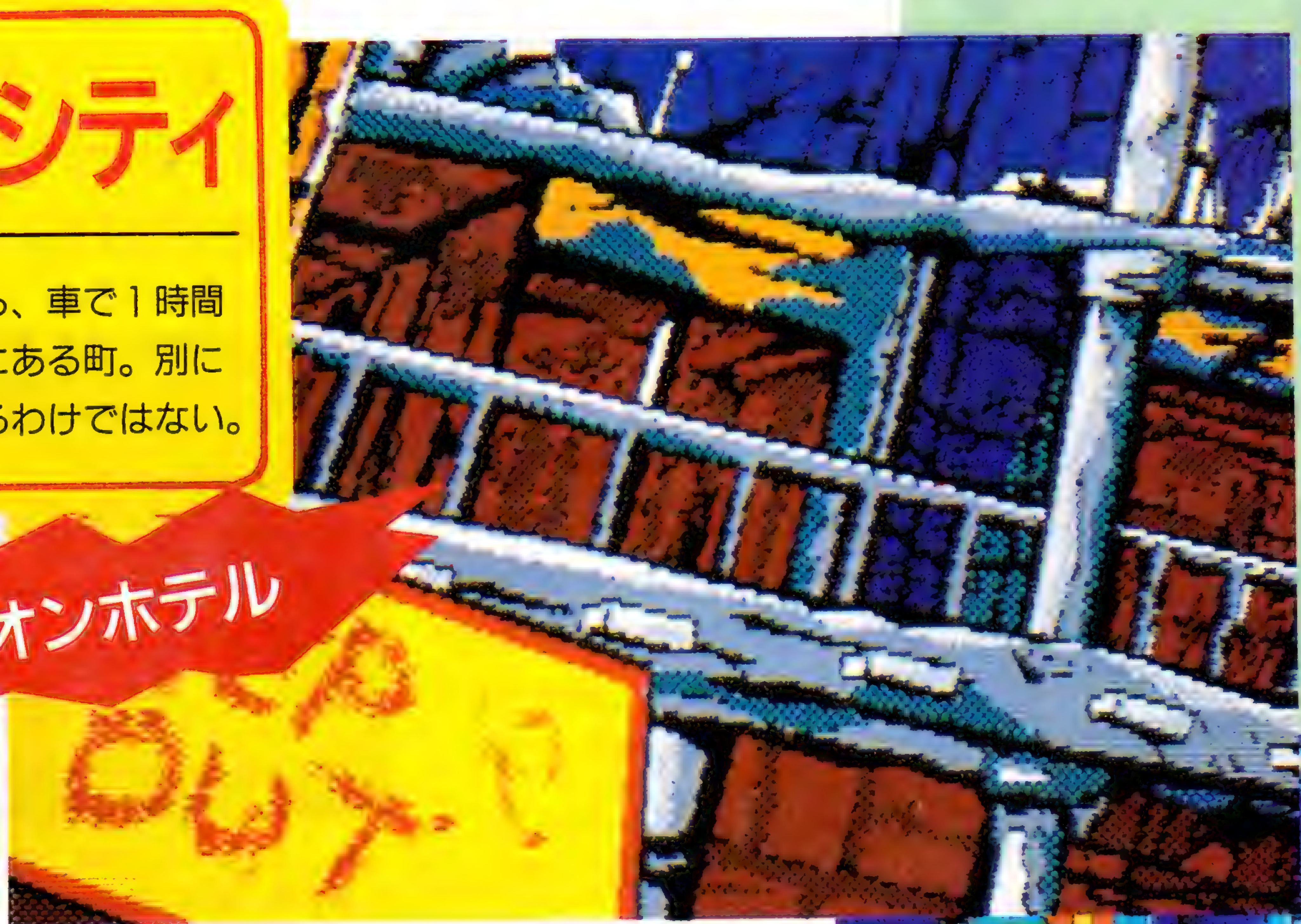
●ルドルフ・フォリー

ヘレンの夫。ロサンゼルスで会計事務所の社長をしている。火災でヘレンとはぐれ、ひとりで生きのびる。

マイラ・シティ

サンタ・クリスから、車で1時間ほど離れたところにある町。別に観光する場所があるわけではない。

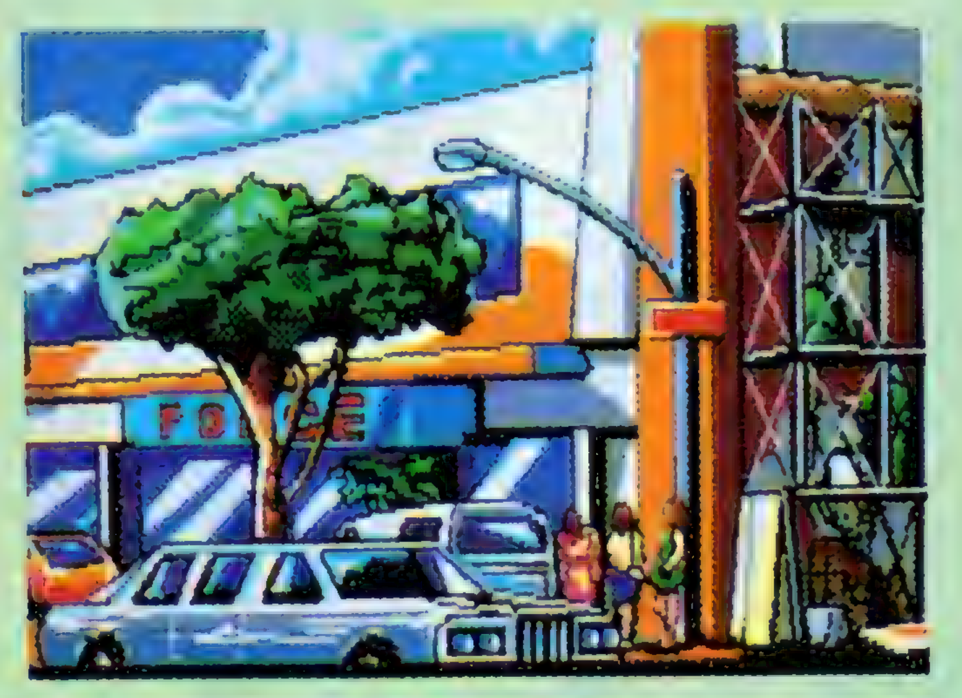
チャンピオンホテル



➡ここが火災のあったチャピオンホテルだ。今は無残な焼け跡しか残っていない。警察がまだ調査中のため、関係者以外は立ち入り禁止。

マイラ・シティ警察署

⬇マイラ・シティ警察署。現在改装中だ。外装だけでなく内部も、コンピュータを導入して近代捜査に切り替えている最中らしい。





ラ・シティ警察署のラゼンチール巡査部長に会おう。彼は、警察としては4体のうちまだ身元確認ができていな死体がヘレンだと考えていること、死体はフィストバーグ夫妻の依頼により詳しい調査をしている最中である、と教えてくれる。そしてもし必要なら、死体を調査している検視官に会って、話を聞いてもいいと言う。

彼の言葉に甘えてロックウェル検視官に会うと、身元が確認できるまでには1週間かかり、今のところは何かの薬物反応がかすかに出たくらいだとわかる。ヘレンは風邪をひいていたと、ルドルフは言っていたぞ。ヘレンがもし風邪薬を飲んでいて、その薬と死体から出た薬の成分が同じなら、この死体はヘレンということになるんじゃないだろうか!? もう一度ルドルフに会ってヘレンが薬を飲んでいたかどうかを確かめ、もし飲んでいたらその薬をロックウェルに渡せば捜査は一歩進むわけだ。

と、ポンポン話は進むんだけど、これはちゃんと自分で考えながら行動した場合だ。たとえば、最初っから警察に行ってもラゼンチールには会えない。だって、自分が本当に探偵で、実際に捜査をしているとしたら、市外にある警察より先に、まず近所に住んでいるルドルフに会うのが常識だよね。そう、このゲームはすべての面で、実際にその場にいるように、ということに重点が置かれているのだ。

果たしてヘレンは生きているのか、それとも……。この続きは、次号でバッチリ紹介するぞ！



⬅かわいい婦警さん。女性の登場人物が少ないのでサービス！



●ジョージ・ラゼンチール

マイラ・シティ警察捜査課の巡査部長。火災事件の担当をしている。

死体公示所



⬅フィストバーグ夫人以外、誰もがヘレンだと考えている身元不明の死体がある。モルグらしく不気味な場所。



●ロックウェル検視官

マイラ・シティ警察死体公示所の検視官。火災事件の身元不明死体を検視中だ。

図書館



⬅図書館では、新聞記事を閲覧することができる。まずは、火災事件の記事を調べよう。なお画面の女の子は、たんなる背景です。

※写真は開発中の画面のため、製品とは異なる場合があります。

ヴァルナ

アクションアドベンチャー『ヴァルナ』は、ノヴェルウェアのシステムを取り入れた新しいタイプのゲームだ。舞台となるのは、広大なユニテリオン王国。父を捜しにやってきたカミルに、何が待ち受けているのか!?



『ヴァルナ』のストーリーは、11月4日号のニューソフトで紹介したけど、それを読んでいない人のために、簡単に説明しておこう。

平和な剣と魔法の世界。が、この世界は、たび重なる天変地異により、滅亡の危機に瀕していた。そんなとき、広大なユニテリオン王国に、ひとりの若者が現われた。彼は、たったひとりでこの世界を救おうと旅立ち、行方を絶った父、勇者ディールを捜していたのだ。

この世界には、「ヴァルナの血を引く者は、世界のために戦う運命にある」という言い伝えがあった。そう、行方不明になった父には、ヴァルナの血が流れており、その血の運命に従って、無謀とも思える冒険の旅に出たのだ。

そして、勇者ディールの息子である君もまた、ヴァルナの血を引く者として、父を捜すと同時に、世界を破滅の危機から救うため、今、旅立ったのだ……。

というわけで、君はディールの息子カミルとなって、ユニテリオン王国をさすらうことになった。

スタート地点となるのは、エリノアの町。ここには、武器や魔法のアイテムを売る店や、ダメージを回復させる薬を売る病院がある。君が最初に持っているのはひと振りの剣だけだから、これから始まる冒険に備えて、せめて盾と鎧だけは買っておこう。ちなみに、武器やアイテムは、44種類も用意されているぞ。

でも、買物が済んだからといって、すぐに町を出てはダメ。ここには最初のイベントがあるのだ。

町のなかを歩いていると、モンスターに襲われている女の子に会うはず。この女の子を助け、あるペンダントを手に入れ、さらに父



⬆町にある建物に入ると、宿屋、武器屋、病院がある。武器や薬、魔法が使えるアイテムは、ここで買おう。

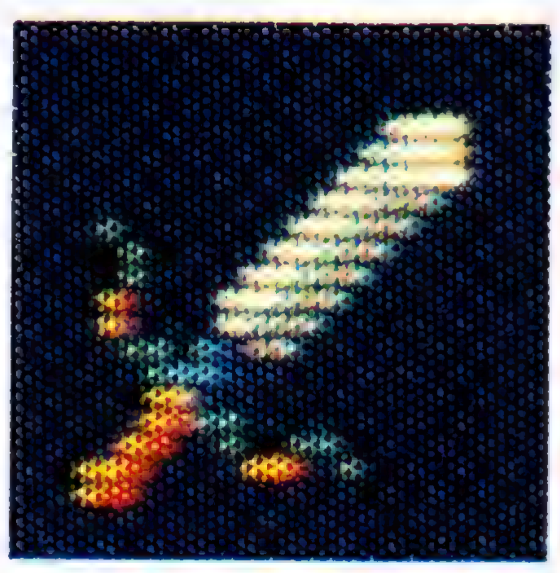


⬆武器やアイテムを交換するときは、ウインドーを呼び出して、コマンドを選択すれば装備ができるのだ。

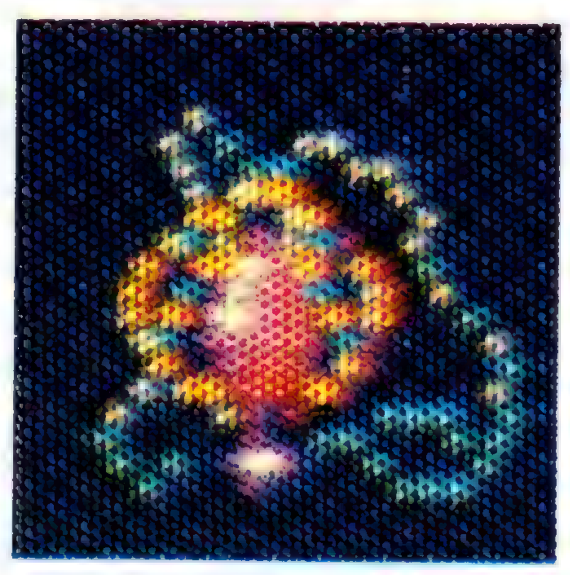
アイテムの一部をご紹介

武器やアイテムは、全部で44種類。これらを手に入れる順番も重要だぞ。

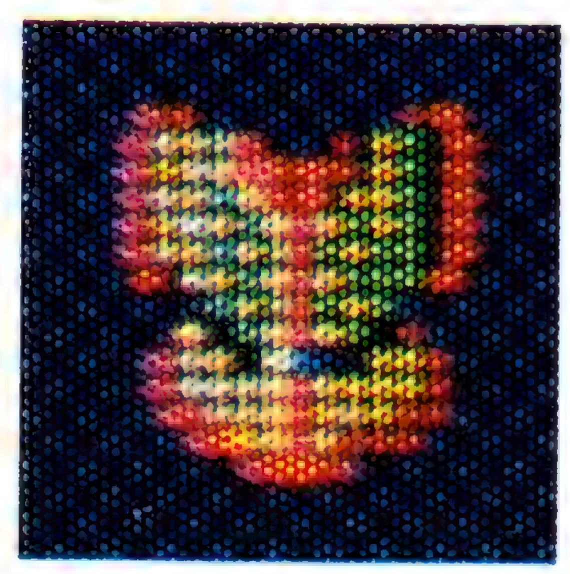
剣 カミルの父が残した剣。この剣を手がかりに父を捜せ。



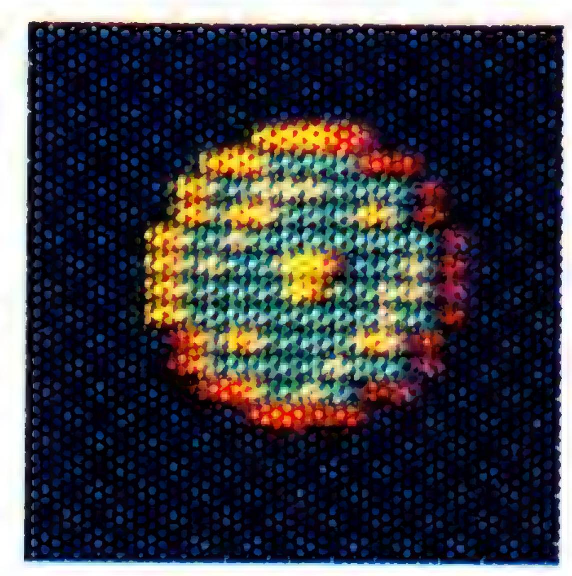
ペンダント 王族だけが持っているペンダント。序盤で手に入るよ。



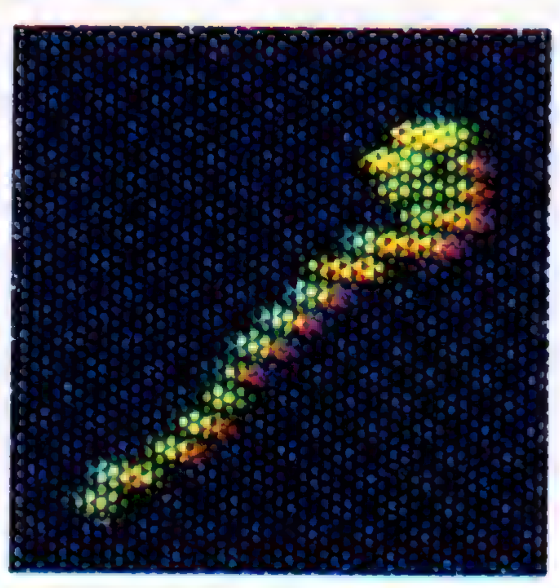
革の服 ガダーク蛇の革を使った革の服。お店で売ってるよ。



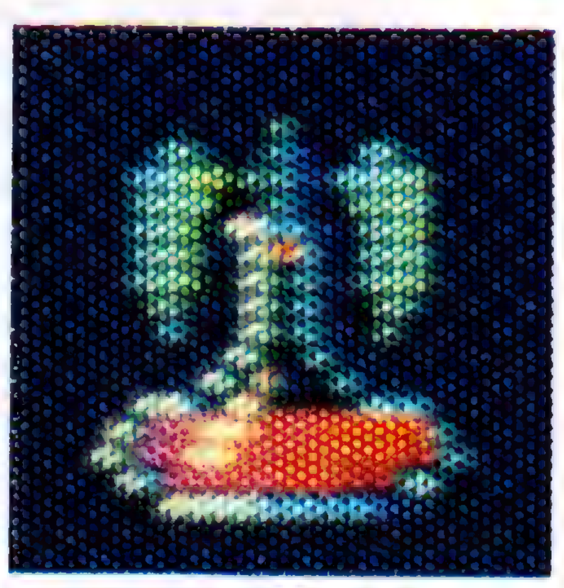
小さい盾 最初に防具を買うならこれ。これは一番安い盾だ。



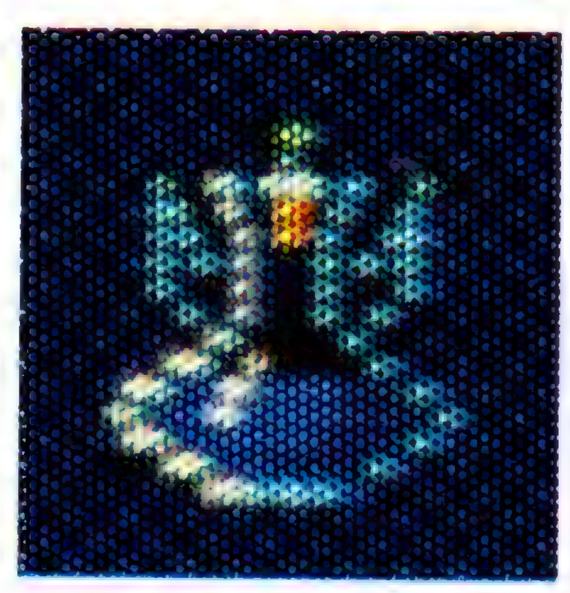
氷の杖 3方向に魔法が使える杖。これでも敵を倒せるゾ。



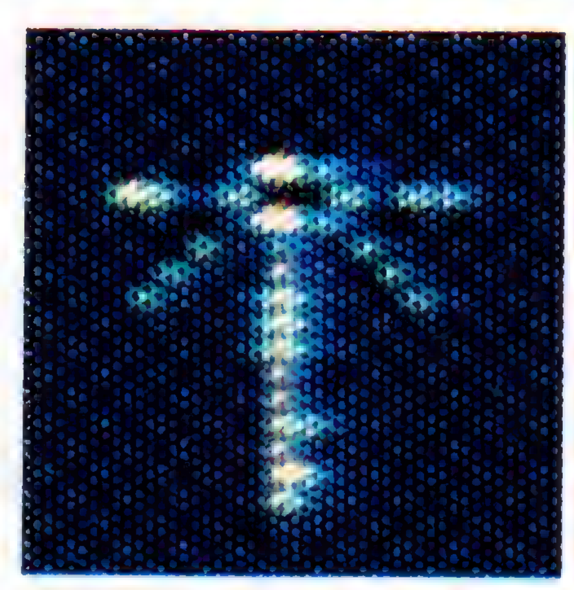
赤い薬 ヒットポイントを回復。町の病院で売っている。



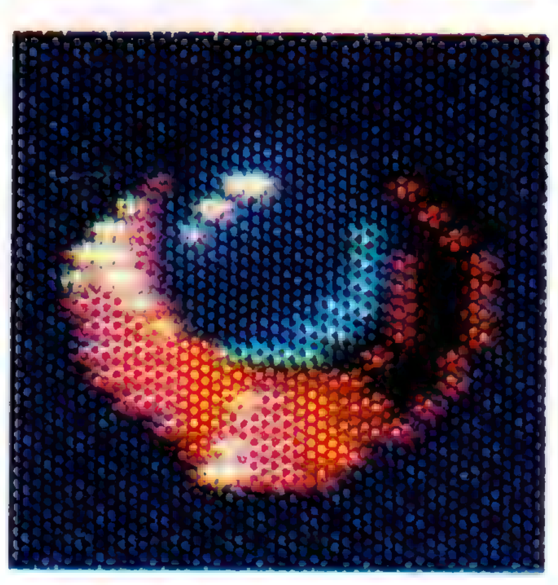
青い薬 病院で売っている薬。マジックポイントを回復。



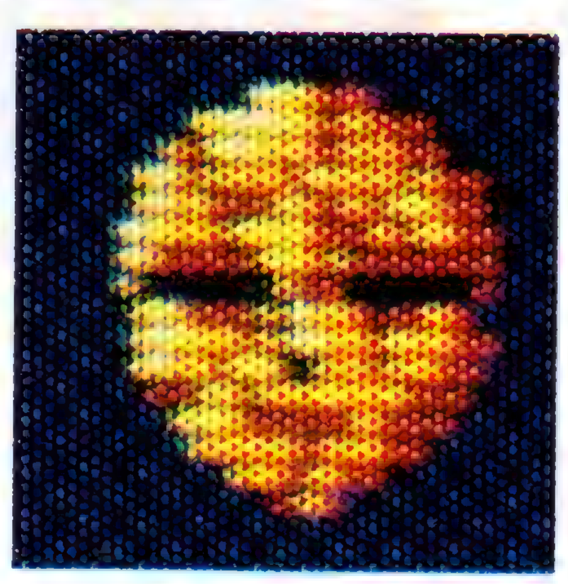
封印の鍵 エリノアにある封印された洞窟に入るための大切な鍵。



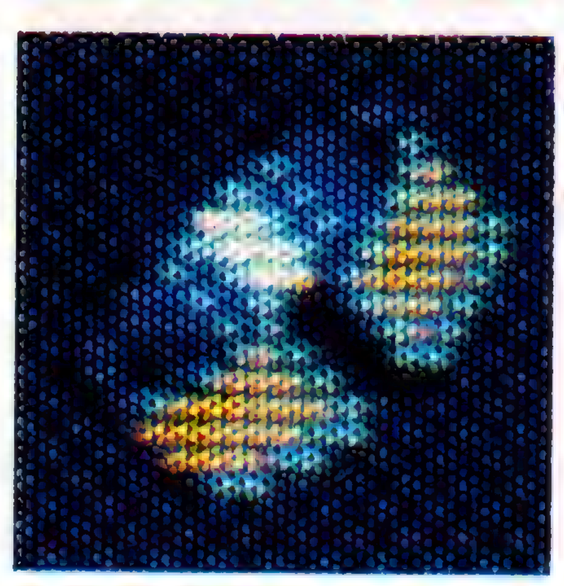
青いクリスタル 父のディールが探していた伝説のクリスタルのひとつ。



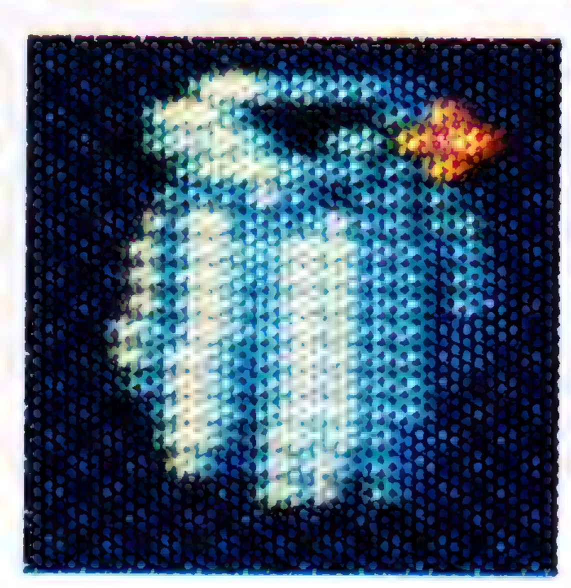
石化面 見えない扉が見えてくる。呪いがあるので装備に注意。



力の腕輪 腕にはめるとパワーが上がる。重い岩も動かせるのだ。



聖なるローブ 熱に強いローブ。これで、火山地帯も楽に通れるよ。



■ジャンル/アクションアドベンチャー
■メーカー/システムサコム
■対応機種/PC-8801SR
■価　格/7800円
■発 売 日/12月末発売予定

ユニテリオンの概略マップだ



の剣を見たという人の情報を得てから、エリノアを出ていくこと。わかったね。ここから本格的な冒険が始まるのだが、ゲームの操作は簡単。町の外にはモンスターなんかがいるわけだが、スペースキーを押すと、剣から弾が出て攻撃できるのだ。モンスターを倒すとHP(ヒットポイント)やMP(マジックポイント)が上がり、ゴールドやアイテムが手に入るぞ。

また、人間と出会ったときには自動的にコマンドウインドーが開くから、君はそれを見て〝尋ねる〟、〝見る〟などのコマンドを選べばいいのだ。ねっ、簡単でしょ。

ただし、ヒントとなるメッセージは人の言葉だけではなく、建物の壁に彫られていることもあるから、進行は慎重に。

しかも、アイテムを手に入れる順番によって、ストーリーが変化していく。なにしろ、『ヴァルナ』にはノヴェルウェアシステムが組み込まれているのだ！

だから、一見アクションRPGっぽいけど、ストーリー性は抜群。裏を返せば、それだけ手応えがあるということだ。なめたらアカン！

さて、実際の冒険の舞台であるユニテリオン王国だが、この国にはなぜかダンジョンが多い。数々の洞窟はもちろん、建物内部もダンジョンといってもいいくらい、複雑に入り組んでいる。こういうところの常識として、モンスターは強くトラップが多いから、いろいろなアイテムを備えたうえで、注意深く進むのは、当たり前のことだぞ。

とまあ、今回はこの程度にしておいて、ダンジョンマップなどは次号で公開することにしようか。

ギャラナーの洞窟



アエウ・ルヴェノ山脈の洞窟



まだまだあるよ





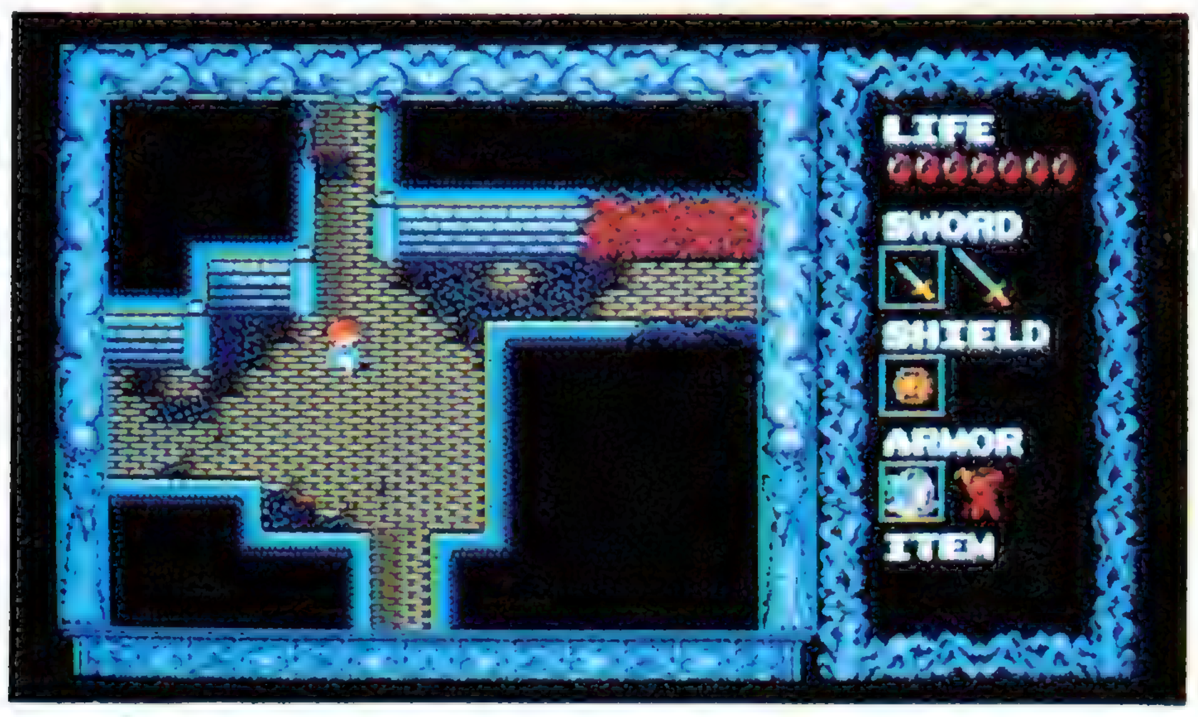
プロヴィデンス

『プロヴィデンス』には経験値というものがなく、モンスターを倒すことより、アイテム集めでゲームを進行していくというアクションロールプレイングゲームだ。アイテムをすべて集めて、早く悪い魔女を倒してくれ！　キミのために、早くもひとつの国のマップを公開するから、参考にしてね。

『プロヴィデンス』は、簡単にいえばファディアルという平和な国を滅ぼした魔女を倒すという、アクションロールプレイングゲーム。

でも、プレイヤーは特別な勇者や戦士ではなく、ごく普通の若者なのだ。当然、最初はそんな強そうな魔女と戦う術も知らないし、戦う気もない。だが、ある人物からある情報を聞いて、なんとなく冒険は始まっちゃうのだ。

こうしてスタートしてしまえば、そこはアクションRPG、モンスターと戦いながら、進むことになる。



⬆ダンジョンは、島のあちこちに全部で11カ所もある。ダンジョン内には、ボスキャラが待っている場合もあるのだ。

ただし、このゲームには、RPGの不文律である（？）経験値というものがない。ということはレベルアップもなく、主人公のヒットポイントの最大値や攻撃力なども増えない（成長しない）ってこと。

それでも、スタート地点であるプリフィミア国の一角をうろつく分には問題ない。が、こちらの体力などの事情に関係なく、強いモンスターはいるわけだ。ホラッ、RPGの常として、スタート地点から離れれば離れるほど、またゲームが進めば進むほど出てくるモンスターって強くなるでしょ。それはプロヴィデンスも同じ。モンスターは、弱っちいのからエラク強いのまで、約50種もいるんだ。

では、いつまでたってもひ弱な主人公は、ズンズン強くなるモンスターに、どうやって対抗するのか？　素手でかなわなきゃ、なにかしらエモノを持てばいいのだよ。そう、エモノ。つまりより強い武器や防具、魔力を秘めた（魔法を使うことのできる）ロッドなどのアイテムを手に入れるのだ。

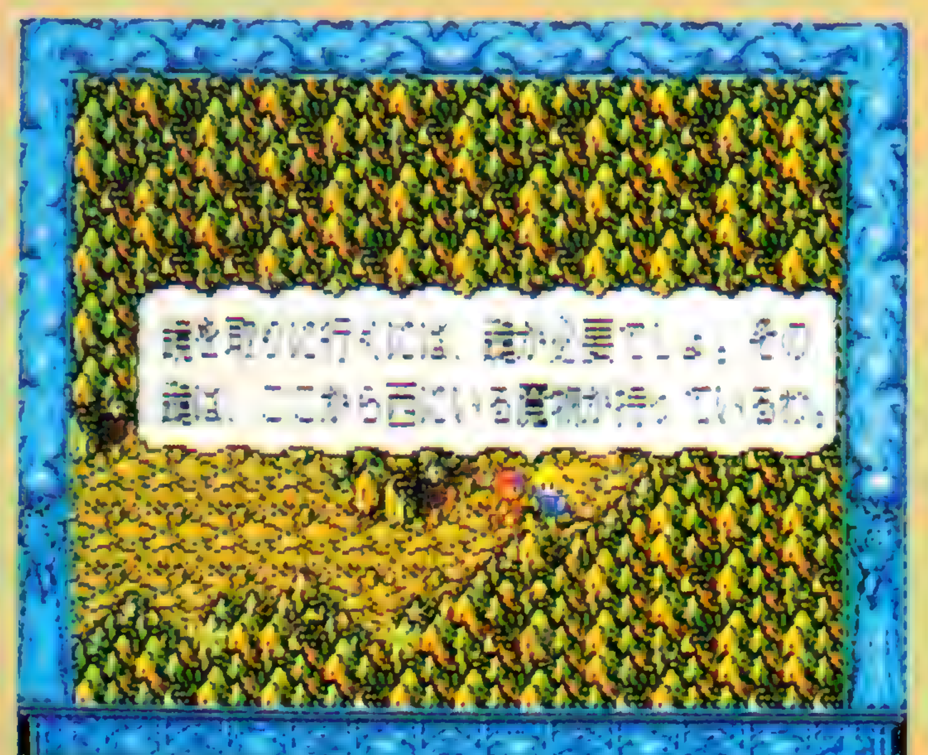
アイテムを手に入れるってのは、ほかのRPGでも重要だけど、プレイヤー自身のパワーが上がらないこのゲームでは、その重要度は、ケタ違いに高い。いや、ゲーム展開のポイントにいるモンスターは特定のアイテムがないと倒せないということを考え合わせると、アイテムを手に入れることが、『プロヴィデンス』ともいえよう。

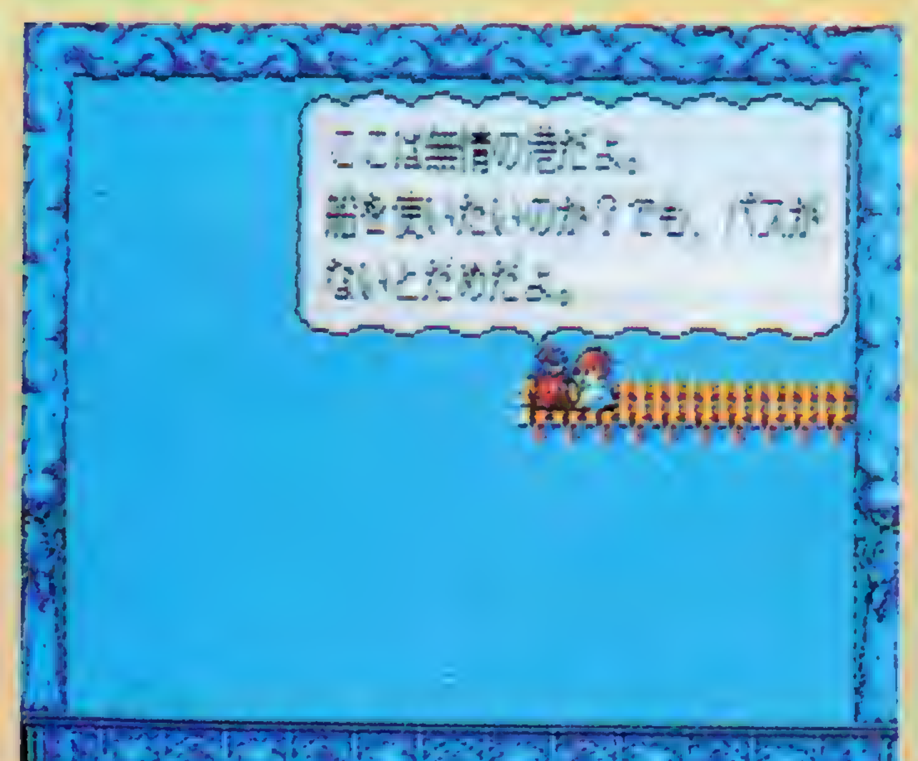
それほど大事なアイテムを手に入れるヒントは、人との会話のなかに含まれている。プロヴィデンスの舞台である島は、プリフィミアを含む4つの国から成っており、また島には巨大な11ものダンジョンがあるから、むやみに歩き回ってもダメ。初めのうちはあまり遠くへは行かず、そのへん（？）をうろついて人の話を聞き回ること。

それがわかったら、右ページのプリフィミア国のマップ上を、慎重に、そして隅々まで歩き回ってみるべし。

人と話して情報を得るのだ





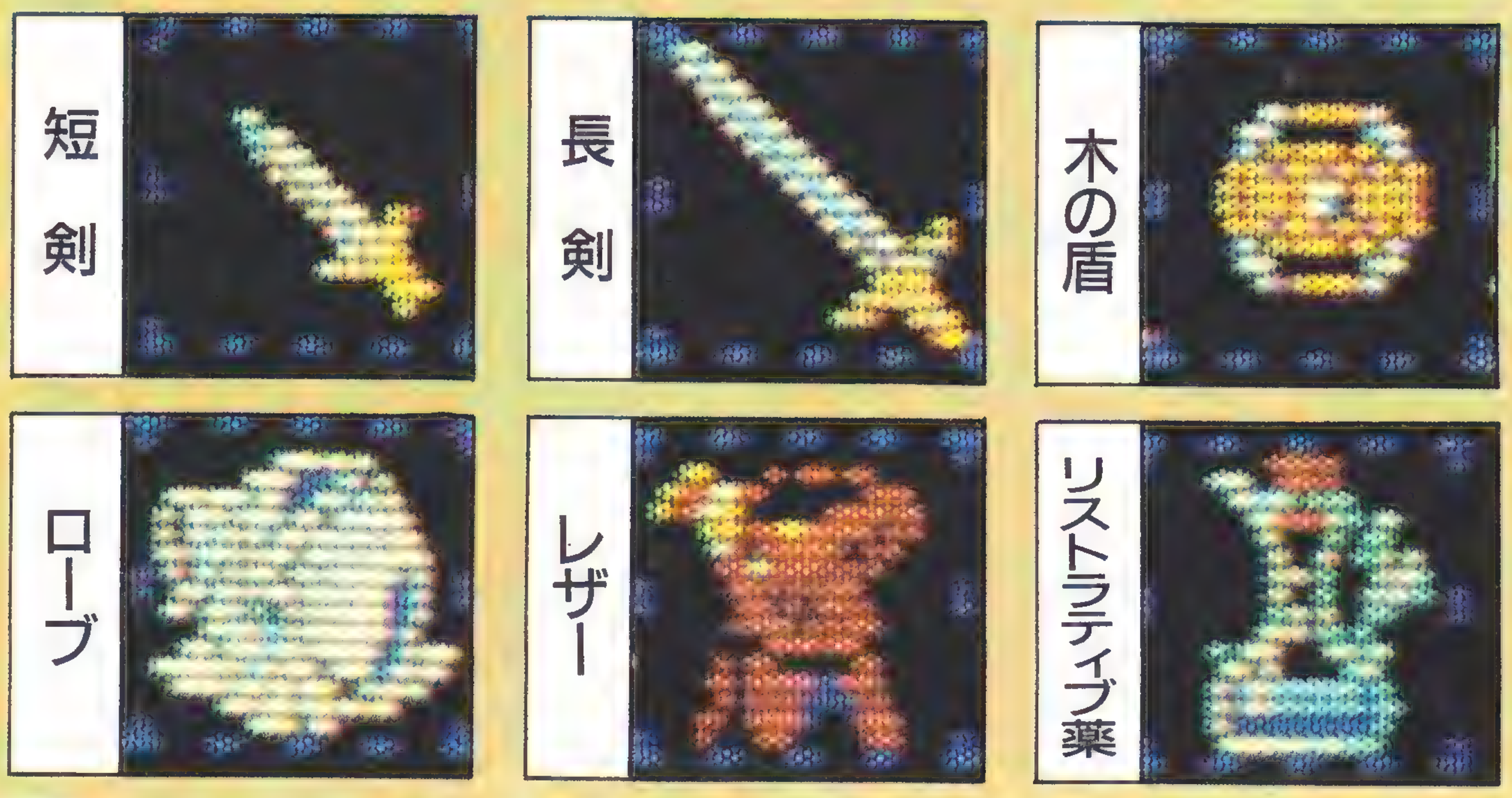


ゲームの進行、つまりアイテム探しに欠かせないのが、人々から得られる情報だ。人との会話のなかには、ありがた〜いアイテムのありかや入手方法に関するヒントがいっぱい！　マップの広さに対して人の数が少ないから、会える確率は低いけど、右のマップを参考に歩き回っていれば、まあそのうち誰かに会えますよ。また、人と話しているうちに、あるパスのことを耳にするだろう。それは、4つの国の港から港へ一気にワープすることができる船（？）に乗るための許可証のようなものなのだ。ワープ先が、自分の意思に関係なく、ランダムに決められちゃうのが難点だけど、長旅ではすごく役にたつから、早めに手に入れておきたい一品だ。

■ジャンル/アクションロールプレイング
■メーカー/システムサコム
■対応機種/PC-8801SR
■価　　格/7800円
■発 売 日/12月末発売予定

アイテム探しがゲームのキーポイント

ヒットポイントや攻撃力がアップしない主人公が、先に進むにつれて強くなるモンスターに対抗するには、より強力な武器や防具、魔力を秘めたロッドなどのアイテムを装備するしかない。といったって、それらはそこいらに売っていて、簡単に手に入るってもんじゃない。アイテムは全部で32種類あり、あるものは地下深い迷宮の宝箱に隠されていたり、またあるものは遠い国にいる誰かが持っているかもしれないのだ。そして、それらをすべて集めないと、最後の敵である魔女は倒せない。『プロヴィデンス』イコール、アイテム探しなのだ。といっても、あわてちゃダメ。まずは右に挙げた、プリフィミア国で手に入る6つのアイテムから探してみよう。

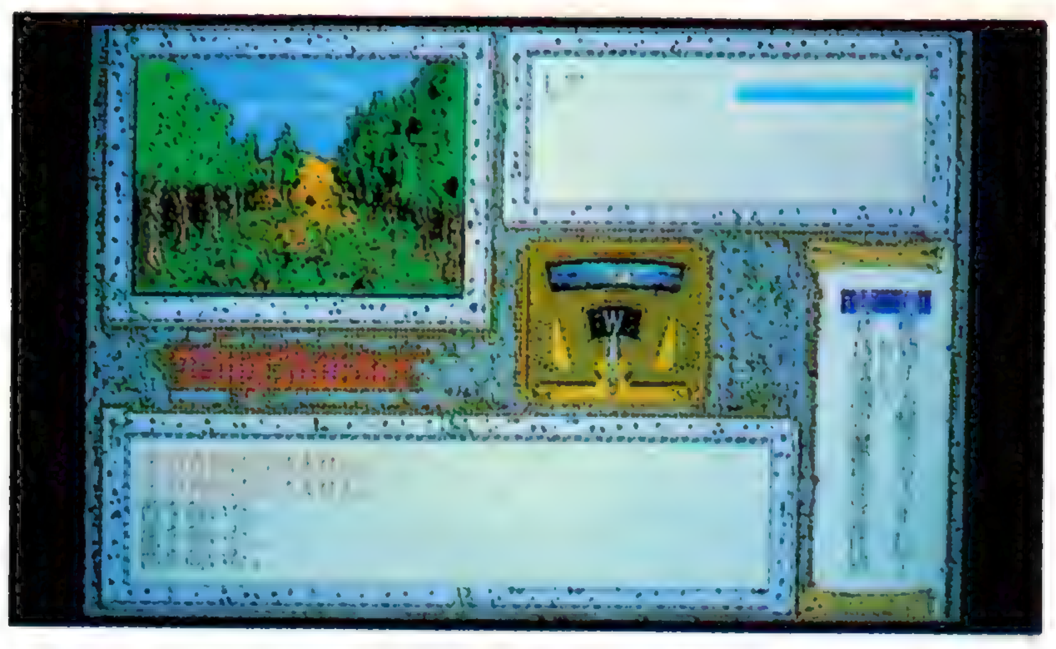


これがプリフィミア国のマップだ！





人と人との出会いと会話を軸にストーリーが進んでいく新しいRPG、『リングマスター』。今回も前回に続き、若いリングナイツ候補生の旅の様子をお届けしよう。彼がどんな人とどんな出会いをするかは、生まれた時を支配する神の導きによる。まったく同じ旅はふたつとない。



☗フィリアス・ノギスの壮大な世界の旅は、こんなリアルな3Dの画面を通して体験できる。

魔法の指輪を王への忠誠の印とする近衛騎士団リングナイツの栄えある団員、ではなくて、ただの候補生のキミは、憧れのリングナイツが行方不明になったという噂を聞いて、事件を解決し昇進のチャンスをつかむべく冒険の旅に出発した。

まずは鍛冶屋におだてられ、リングナイツのステータスシンボル、魂の剣を求めて街の裏山の洞窟の探検に向かった。そこでお目当ての剣を手に入れたほか、謎の騎士ロックウェルと出会い、ドワーフのバノックバーンをトロウルの手から助け出すなどいろんなことがあった。

そして、バノックバーンと一緒に旅を始めたとたん、若い女の子シリィにボディーガードを頼まれて一緒に行くことになってしまった。用事があってエスタンまで行くのだそうだ。修行もかねて冒険の旅に行くのに、女の子づれだなんて、こんなことでいいんだろうか。

冒険の足あと



第6日 夕方——エスタン

エスタンの街に着き、シリィとの旅も終わる。別れはいつも寂しい

アルフから西へ西へと進み、ようやく遠いエスタンの街が見えた。何事もなく街に着いたという安堵感が広がる半面、刻一刻と迫っているシリィとの別れには心の動揺をおさえきれなかった。

「どうもここまでありがとう、じゃあここでお別れね……。またいつか会えたらいいわね」と言いながら、シリィの姿は人出で賑わう昼下がりの街へ消えていった……。しかしあまり寂しい気持ちはしなかった。彼女とはきっとまたどこかで会えるような気がしたんだ。

宿屋に行くにはまだ時間が早すぎたので、近くの大衆酒場に寄った。するとおやじがおもしろい話を聞かせてくれた。「この街の北の、ドワーフたちの洞窟よりさらに向こうにトロウルたちのすみかがあるらしい。奴らが腕力に物をいわせて盗んできたお宝がごっそりあるらしいぜ。まあ、生きて帰れる保証はないがね」。よし、そこへ行ってみるかな。さっき、街の住民から聞いた〝リングナイトのオリハー〟のことも気になることだし。なんでも変なモンスターを追って、ドワーフ・ブラカー族の洞窟に入ったまま、行方不明になったそうだ。いったい、何が起こったのだろうか？



☗この女の子が、シリィ・ローウェル。通りすがりのヒロインというところかな。

第8日 午前——ロックウェルとの再会

また新たな冒険が始まり、謎を秘めた騎士ロックウェルと再会する



☗3人で襲ってくる山賊。戦闘は手間がかかるが、苦労に見合った金が手に入る敵だ。

「えへ、用事もすんだことだし、また一緒に旅をしようと思って」。エスタンの街を後にしようとしたとき、ひょっこりとシリィが現われた。「いつか会えたらいいね」、あの意味ありげな言葉はこのことだったのか……。しかし今度の旅は非常に危険だ。「今はどこにいても危険よ」。置いて行こうとしたとき彼女が言った。確かにそうだ。それにそばにいれば、守ることもできる。そしてまた一緒に新たな旅が始まった……。

北へと進んでいると不意に森の奥から何かが現われた。モンスター？　いや、ちがう。あれは……。ロックウェルだ！　しかしなぜこんなところに？　「やあ、また君か」と、親しげな笑みを見せながら、彼はゆっくりと近付いてきた。

ロックウェル



「ドメインガ山の件は覚えてるか？ トロウルの親玉に変なキズがあっただろう。あいつらも正体不明のモンスターに攻撃を受けたんだ。この先の洞窟にいるらしいが、行かないか？」と君を誘うのだ。

■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/ホビージャパン
■対応機種/PC-9801VM以降
■価　　格/7800円
■発売日/発売中

第8日 午後――ブラカー族の洞窟
行方不明のオリハーを捜すべく、地下のドワーフの村へと向かう

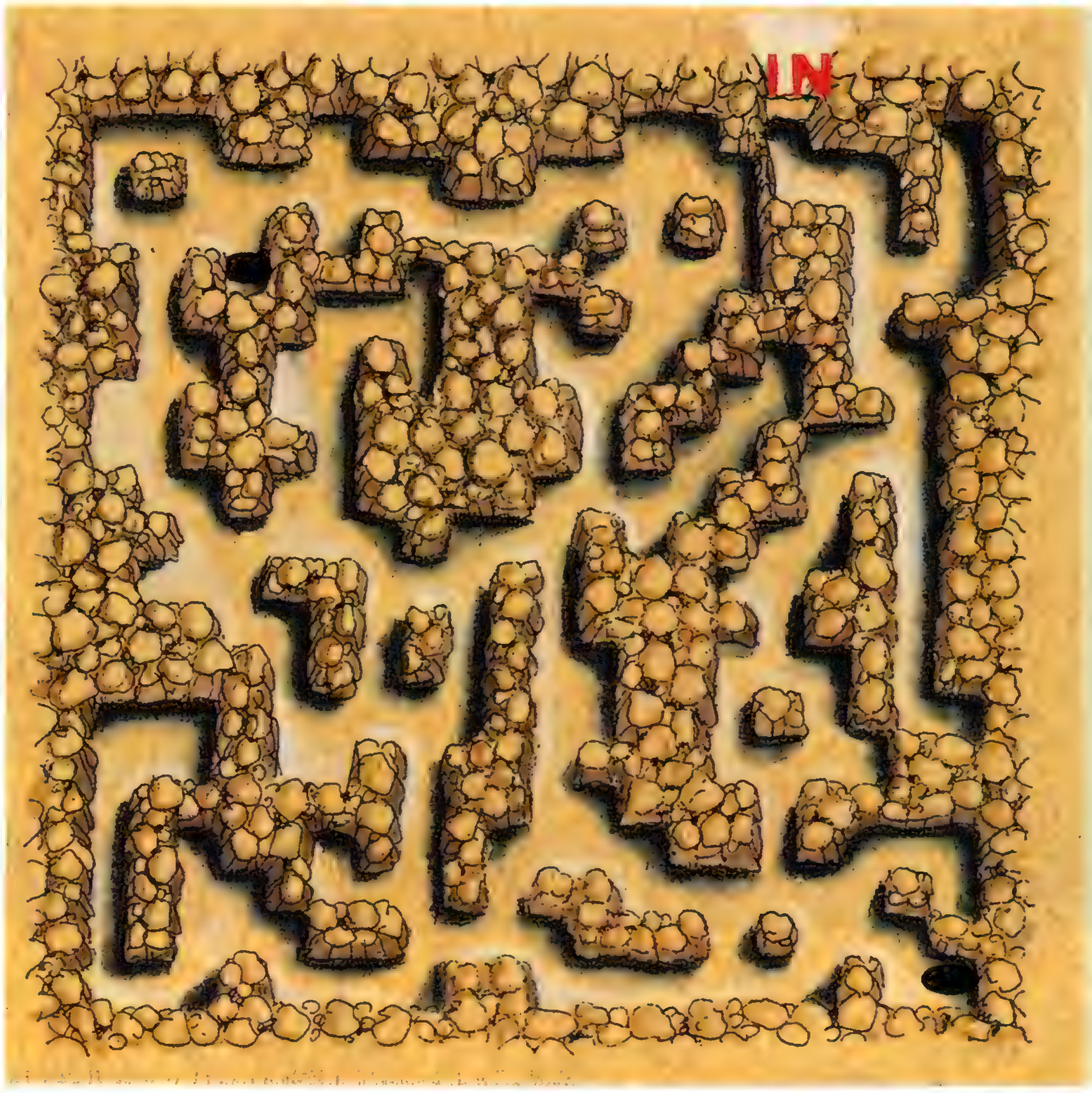
洞窟に入ると、思ったより生活のニオイがあった。どうやらドメインガ山とは違って、新たな侵入者による皆殺しの憂き目にあってはいないようだ。遠くのほうから、子供たちの遊ぶ声が聞こえてくる。しかしこんなところに恐ろしいモンスターがいるのだろうか……？　その瞬間シリィの悲鳴が聞こえた。



⬆洞窟に入ると、まず出会うのがこの商人。いったい何を売りにきたんだろうね。

「ねぇ!これ、血じゃない？」。確かにどす黒い血痕の跡がある。そのそばで何かがキラリと光った。何だろう……。あっ、これはリングナイツの紋章ではないか！　オリハーの物かと思ったが、よく見るとアアロン・ベイツと名が書かれている。たぶん行方不明になったリングナイツのひとりだろう。

下に降り、ドワーフの居住区域にやってきた。まず長老に会おうと思ったが、紹介状がないと会わせてもらえないようだった。どうしたものかと考えてると、あるドワーフの住民が「上で遊んでる赤い木靴の男の子に〝リレケム〟と伝えてくれないか？　そしたら長老へ紹介状を書いてあげるよ」と言った。早速上に上がり赤い木靴の男の子を捜したが、どこで遊んでるやら。まったく骨の折れる仕事だ。走り回ってる子供たちの中から、ひとりみつけ出すなんて……。



⬆ブラカー族の洞窟地下一階。いたるところで、ドワーフの子供が遊んでるというのに、モンスターもいる。特に南西のコウモリ地帯は要注意だぞ。



➡これが〝光の王〟時代のモンスター〝ヒュルオン〟だ！



➡無残なリングナイトの死体。リングがここで手に入る。

長老は、いきなり頼み事を押しつけてきた。地底湖の奥の部屋にある〝紋章入りの杖〟を取って来てもらいたいらしい。さすが長老だ。人に有無を言わせない威厳がある。

複雑な迷路状の洞窟をさまよいながら下へ下へと進み、ようやく地底湖へとたどりついた。杖も手に入れたことだしと帰ろうとしたところへ、何か変な音がした。もしや例のモンスターか!?　音のほうへどんどん歩いて行くと、突

第9日 夜――地下深くへ
ドワーフの長老が探し求める杖には、国を揺るがす災厄の影がさす

然目の前に見たこともないモンスターが現われた！　いや、禁断の書で見た覚えがあるぞ。たしか〝光の王〟の時代に暴れまくった怪物、ヒュルオンだ。しかし何故こんな場所に？



「地底湖の奥の隠し部屋に紋章入りの杖があるから、取ってきてほしい」と頼む長老。怪物がいて行けないらしい。

さらに南へ南へと旅ははるかに続く
フィリアス・ノギスの暗雲はますます濃く、行く手はまだまだ遠い

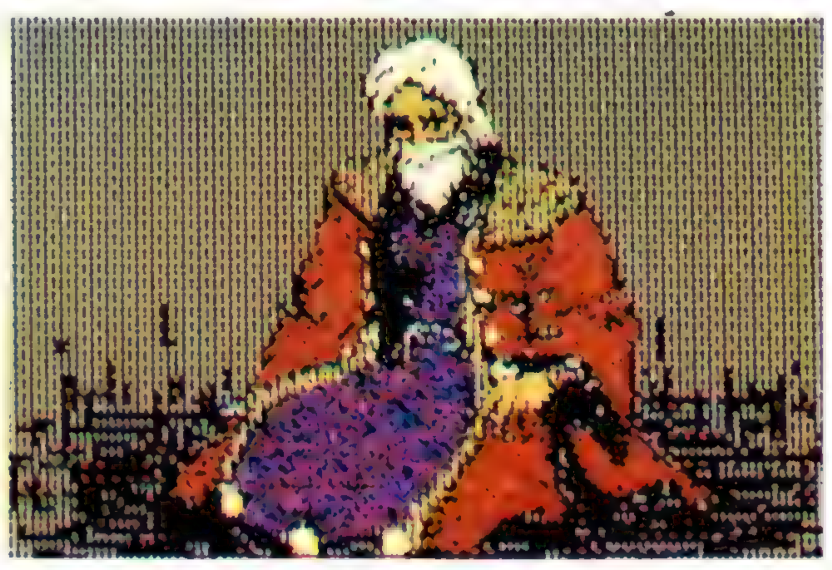
キミの冒険は、まだまだ続く。さしあたりはアルフに戻ることになるが、そこでこの旅が終わるわけではない。やがては、フィリアス・ノギスの中心、王宮の街フィランに行き、王国全体を揺るがしている不穏な事態を何とかしなければならなくなる。アルフの街で聞かされた、とても当たるとは思えないほど話が大きな誇大妄想じみた予言が現実のものになるのだ。

そんなメインストーリーの他に、このゲームには隠されたエピソードがいくつもある。自分のアスペクトやカリマス、会話の結果による人との相性の善し悪しや、ちょっとした失敗の結果で、いろんなことが起こるのだ。大陸の南西に浮かぶ島や、海に通じるトンネルも、ひょっとしたらキミの運命にかかわってくるかもしれない。

実はストーリー紹介に出てきたシリィも、必ず登場するキャラクターではない。一度登場したからといって、エスタンからドワーフの洞窟までの旅にもついてくるとは限らない。キミだけの旅を楽しんでほしいな。



⬆妖精の女王様。もうそろそろ会えるぞ。何を話してくれるのか楽しみだね。



⬆フィリアス・ノギスの王、ヘイリス王。どこに幽閉されているのだろうか？



陣取りアクティブ・シミュレーションの『シルバーゴースト』が、思いっきりパワーアップして、PC-9801に登場だ。これほどキャラクターの一挙一動が気になるゲームも珍しい。ベッドを見つけては勝手に眠り、体力が減ると勝手に休む。潮のみちひきにキャーキャーして、ワラワラするさまが、かわいくてたまらないっ！



ファースト・クィーン

カーディックの町

城を出てすぐのところに、この町がある。武器屋に宿、教会もそろってるぞ。まず、味方の女戦士ジェーンを捜せ。

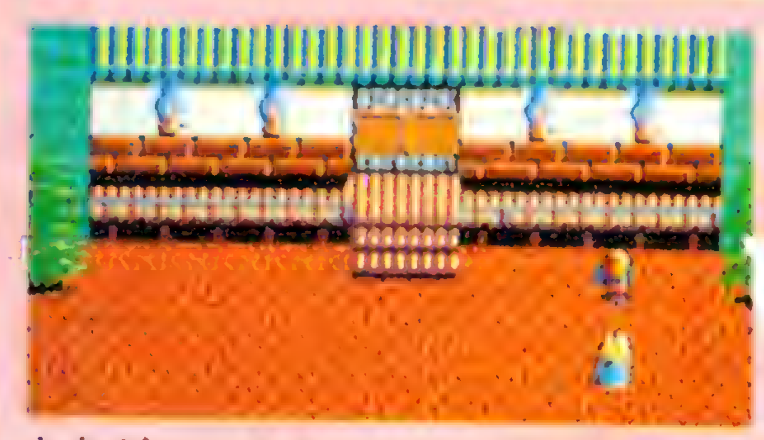


広大なるログリス王国

各地には味方と敵と中立の部族が散る。中立の軍をどれだけ味方につけるかで勝敗が決まるぞ。

START カーディック地方





さあゲームスタートだ。カーディック城を出たら、まず町に立ち寄ろう。町の様子は左の全景マップ参照ね。ここで旅支度をととのえ、味方を増やしたら、いよいよ見知らぬ土地へ出発。

フォース海岸



カーディックの北東にはフォース海岸がある。白い砂浜には星のようなかわいいヒトデ。ロマンチックな感じ。でも油断してるとサメやタコに襲われるぞ。そうそう、もちろん海水浴もできるから、みんなでワラワラ泳いでちょーだい。

アンレー地方



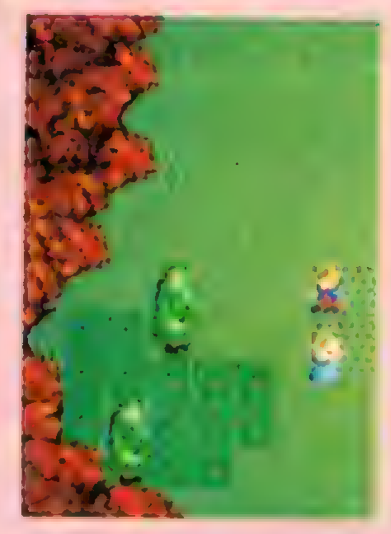
フォース海岸の東には、アンレーの草原。草原はやがて森に変わり、突き当たりには町がある。ここでは味方のアラン王子が、キミを待ってるぞ。

ソルズベリー地方



ソルズベリーはフォース海岸からも、シェフィールド地方からも行ける。西にはケンタウロスが、砦にはカーディック軍がいるので、味方にしておこう。

コンウォール地方



ソルズベリーの隣のコンウォールも広い。村や北地区には、中立部族のドワーフとノームがいる。ここでドワーフを味方にすると、ケンタウロスやエルフを味方にできなくなるぞ。どちらかを選ばなくてはならないのだ。

■ジャンル/アクティブ・シミュレーション ■対応機種/PC-9801
■メーカー/呉ソフトウェア工房 ■価　格/8800円
■発売日/12月下旬発売予定

タイトルの『ファースト・クィーン』というのは、新ログリス統一王国の初代女王のこと。この初代女王の座に誰がつくかをめぐって、物語は展開していく。

古代ログリス王国は、ゴルド王による統一国家だった。その後、リザードマンやアマゾネスなどの、部族ごとの国に分裂したが、各国仲良くログリスの地に同居しているのは変わらなかった。だが、一番北方のオルニックの国に現われた、ゴルド王の血を引く女王キャサリンは、強大な軍事力をもって南方へと侵略を始めた。彼女はログリスを再統一し、その女王になろうとしているのだ。ログリスの地は、リッチモンド村を皮切りに、次々と彼女の勢力下におかれていく。

一方、一番南の国、カーディックの王女ソフィアもゴルド王の末裔であり、新生統一王国の女王となる資格の持ち主であった。それを知るリッチモンド村の生き残り、リッチモンド伯はカーディック城を訪れる。カーディックの王はキャサリンを打倒し、ソフィアを即位させるために、リッチモンド伯に軍勢を与えたのだった。

こうしてリッチモンドとなったキミの旅がはじまる。最南端のカーディックから、最北端のオルニックへ攻め上るのは、そう簡単なコトではない。複雑な網の目状につながった、約140ものマップを進んで行かなきゃいけないからね。もちろん、ただ進めばいいワケではない。各地で味方を募り、敵と戦いながら、強大なオルニックと戦えるだけの軍事力をつけなければならないぞ。

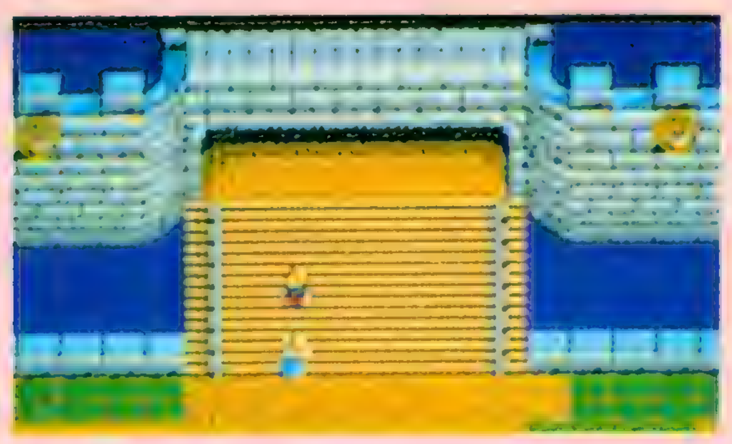
部族を味方につけるにしても、いろいろ戦略を練る必要がある。たとえば、エルフとドワーフは仲が悪く、一緒には味方についてくれないから、どちらか片方しか味方にできない。ほかにも、アマゾネスと半魚人、エルフとキャメロット、ケンタウロスとドワーフは仲が悪い。また、仲間になるために交換条件を提示してくるヤツもいる。たとえば、半魚人かアマゾネスを味方にするためには、〝涙のしずく石〟を探し出して渡さなければならない。進軍の途中にはさまる、こういう小さな探索の旅も、なかなか楽しめる。

こうして味方につけた大勢の仲間を指揮して、オルニックへ攻め上っていくのだが、なんせひとりひとりが勝手に動き回るものだから、軍勢をうまく導かないと収拾がつかなくなるぞ。

移動するときには、あせらず迷子を出さないように気をつけること。せっかく増やした仲間なんだから、じれったくても、追いつくまで待っていてあげよう。でも、攻撃するときには、ゆったり構えていてはいけない。敵が攻めてきたら、その攻撃パターンに合わせて、自軍のフォーメーションを9パターンの中から選び3種類のコマンド（攻撃、全体待機、後退）のいずれかを命ずるのだ。しかも、兵士は全体待機させつつ、大将(?)だけで戦うなど、いろいろと作戦を考えなきゃいけないぞ。

最後になったが、下の図を参考に、進攻ルートも研究すること。

キャメロット地方



ログリスの東を守るのは元祖キャメロット城。『シルバーゴースト』は、この城をめぐるストーリーだったんだ。中立のキャメロット軍がいるよ。

エセクターの谷

サンリス地方



エセクターの谷を東に行くとサンリスの山道。ここを上ると塔がある。塔にはエルフ王の子供が人質として閉じ込められている。大ガラスを倒して人質を救出しよう。

ノーフォーク地方



ノーフォークの村には、隠者が住んでいるので会いに行ってみよう。でも、北の森にはゴーレムが潜んでいるので、注意すること。



ログリスの西にそびえるのはエドウィン城。中立部族のエルフやバードマンが住む。空を飛べるバードマンを味方にしよう。

ルートン地方



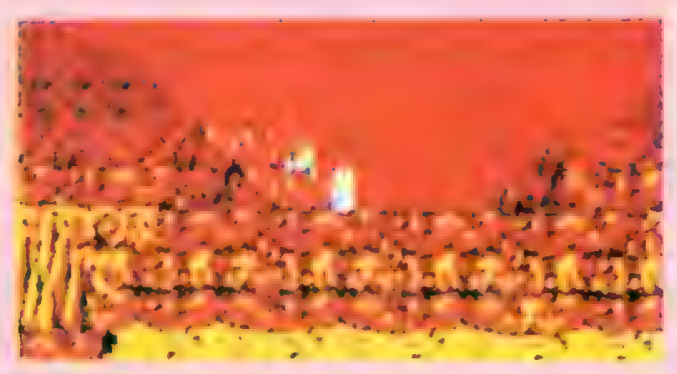
いよいよログリス北部だ。ルートンの森林には、味方の修道士がいる。一方、山道や丘には、恐ろしいマウンテンゴリラや、ビッグマウスが住んでいるのだ。

リッチモンド地方



リッチモンド伯の故郷がココ。かつての仲間のしかばねが、ゾンビとなってキミの味方をしてくれる。あー、ナミダナミダ。

グール地方

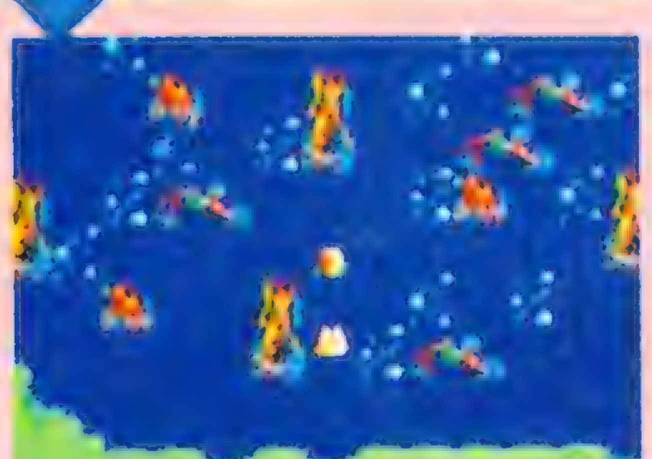


熔岩の洞穴が続くグール。奥まで進むと、そこには神殿が建っている。グールや大目玉、ゴーストがキミを追いかけ、神殿の奥ではドラゴンが牙をむく。



カーディックの北西にあるシェフィールド地方は、アルマジロの住み家だ。〝シェフィールドの西〟に行ってみよう。そこには泉の精がいるというし……。

ベニック地方



広いベニック。墓地にはスケルトン、南にリザードマン、湖沼にパックンフラワーの危険地帯。

サラス地方



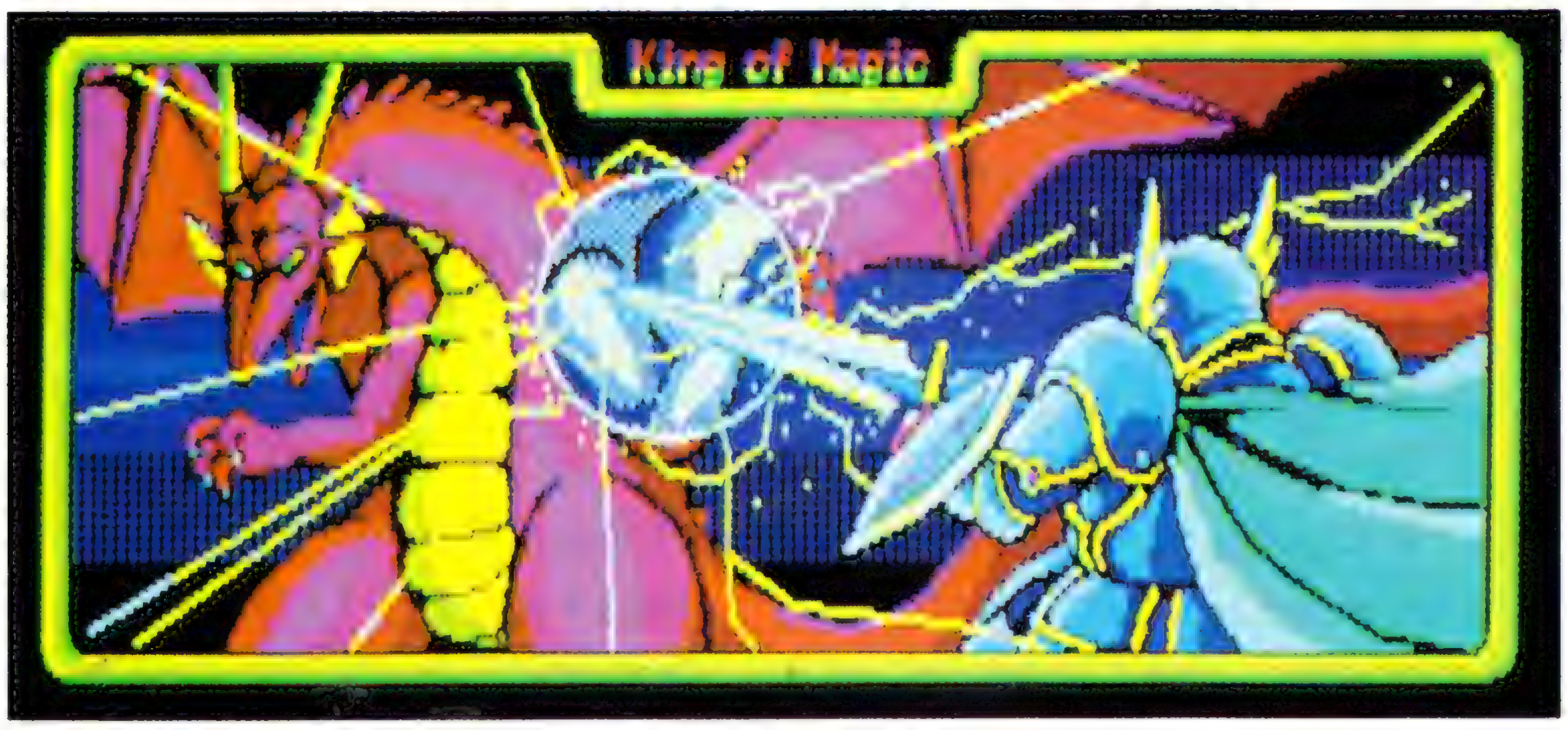
あとひと息でオルニックだが、その前に、つらくてキビシイ雪山を登らねばならない。しかも、悪魔や死神が邪魔をするし……。

オルニック地方



ついに目的地だ。谷を越えると、夢にまで見たオルニック城が現われる。キミに勝利あれ！

KING OF MAGIC



10人の人がいれば、ゲームのやり方も10種類。性格にあわせたやり方があるってもんだ。4人のキャラクターを自分で選ぶ『キング・オブ・マジック』も、プレイヤーの性格によってあうキャラクターが違うはず。そこで今回は、性格別キャラクター診断と、キャラクターごとの基本的プレイ方法を徹底解剖。

現実的なキミに





➡ヒューマンを選んだら、経済に力をいれる。これが常識ってもんだぜ。

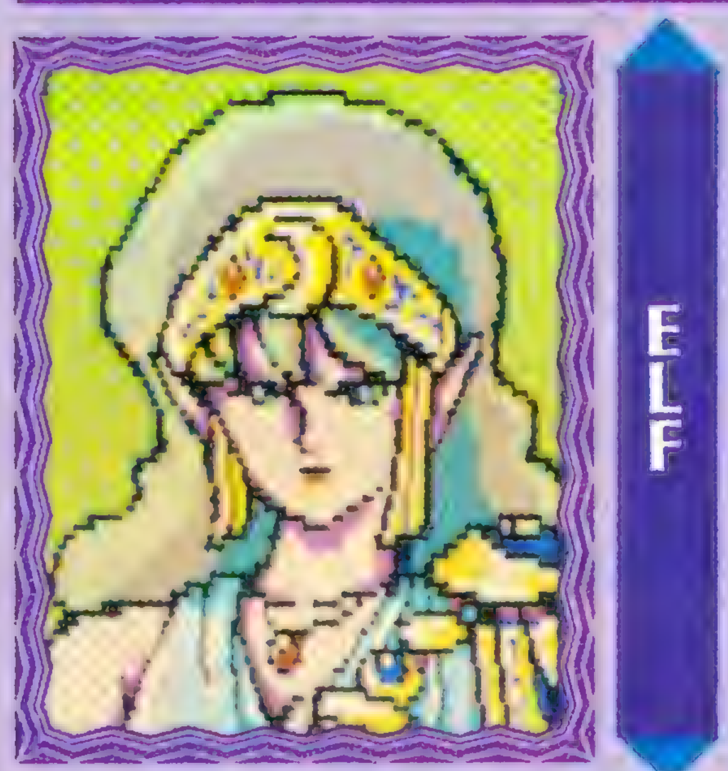


シミュレーションゲームは経済だ！　自国の経済発展が最優先、戦争なんか愚の骨頂。経済力で完全に圧倒しておいて、勝つことがわかっている戦争だったらするけどね。なーんていう現実主義のキミには、ヒューマンがピッタリだ。

ヒューマンの強みは、その平凡さにあるといえる。エルフのよーに農業にかかるコストが低いわけでも、ドワーフのよーに発掘のコストが低いわけでもない。特技が、まったくないのだ。しかし、不得意なこともまったくない！　だからこそ、すべての経済コマンドを無理なく実行することができるのだ。

水源の値いっぱいまで開墾したら、次は町の建設にかかる。町の値も限界までいったら、鉱山を発掘する。これが、ヒューマンの理想的な経済戦略だろう。さらに、戦略魔法で敵の経済にダメージを与えれば、ヒューマンの経済的優位は動かしがたくなる。経済力で兵数を増せば、ウィザードもモンスターの強兵も怖くないぞ。

魔法使いと呼ばれているキミに







キング・オブ・マジックは魔法のゲームだ！　魔法をうまく使ったものが勝利する。それは経済も戦争も同じことだ。なーんていう根っからのマジックユーザーのキミには、エルフがお似合いだ。

エルフの特徴は、開墾のコストの安さと、戦略魔法を使えるウィザードを保有していることである。この特徴を最大限に利用できるように、エルフは領土を広げていかなければならない。すなわち、水源の値が高い土地、ノームがいる土地を狙うのだ。

ウィザードをもたないほかの勢力は、ノームのいる土地を占領しない限り、戦術魔法を使うことはできない。そのノームをエルフがおさえてしまえば、ほかの勢力は戦術魔法を使うことができなくなる。とはいっても、ノームがいるかどうかは占領してみて初めてわかることなんだけど。でも、4勢力のシナリオⅠでのノームの位置を、特別に教えちゃおう。ロニールとベスロン、パールランドの3ヵ所にいるぞ。ここを占領して、真のマジックユーザーになろう。

■ジャンル/シミュレーション
■メーカー/コスモス・コンピューター
■対応機種/PC-9801
■価　格/8800円
■発 売 日/発売中

三種の神器をもとめるキミに



DWARF



⬆ほかにやることのある勢力は、三種の神器を捜さなかったりするのだ。



ゲームはロマンだ！　ほかの勢力を全滅させれば、たしかにフェーブルランドは統一できる。でも、三種の神器を見つけださなければ、本当の統一とはいえないのではないのか。なーんていうゲームストーリーに忠実なキミには、ドワーフこそふさわしい。

ドワーフは鉱山の発掘コストが低いことが特徴で、開墾はあまり得意ではない。経済的には安定度は低いといえるだろう。兵もアーチャーとファイターのみで、強力とはいいがたい。よーするに、決め手にかけるのだ。

こうなると、三種の神器に頼らないわけにはいかない。本拠地決戦用の、ルーンブレイドとレゴラスの盾はよしとしても、戦略魔法値の回復に＋１してくれるソルティアの指輪はぜひ欲しい。戦略魔法で活路を見いだすのだ。ヒューマンにはストーム、エルフにはアンチマジック、敵の決め手を妨害するように、戦略魔法をかけるのだ。



⬅エルフが戦術魔法ならば、ドワーフは戦略魔法のプロになれ！

爆走！猪突猛進型のキミに



MONSTER



経済発展なんてカッタルイ、魔法なんか必要ない、三種の神器を捜すなんて地味でやだ！　やっぱり、シミュレーションは戦争あるのみ！　どいつもこいつもブチのめしてやるぜ。というキミには、モンスターしかない（モンスターしか残ってない）。

ゴブリンにオーク、そしてトロールとコボルト、モンスターは軍事面において圧倒的な実力をもっている。他の勢力は倍の兵力で相手をしなければ、勝負にならないかもしれないほどだ。ところがその半面、経済コマンドはまったく実行できない。最強の兵力と最低の経済力、モンスターはアンバランスな勢力なのだ。

そんなモンスターのとるべき作戦といえば、疾きこと風の如く、侵略すること火の如くの速攻電撃戦しかない！　長期戦になれば、経済力に勝るほかの勢力が優利。敵が力をためるまえに、叩き潰すしかない。ドンドンと占領していって、Powerは領地を増すことで補おう。運よく、ノームを発見できるかもしれないしね。

とりあえず、中立、敵の区別なく攻撃しまくることが大切だ。戦略魔法も攻撃一本にしぼろう。それもチョコチョコと毎回使うのではなく、ためておいてサモンやメテオをドーンと使おう。

また、どうしてもPowerが欲しいときにはアルテミーも有効だ。

このように、４勢力ともそれぞれに適した戦い方がある。どの勢力も１回はプレイしてみて、それぞれの違いを楽しもう。



⬅敵兵を得意な地形に逃げこませるな。息をつかせずに、イッキに攻めおとせ。



殺しのドレス2



フェアリー・テールの新作、『殺しのドレス2』は、多彩な登場人物と意表をついたストーリー展開のアドベンチャーゲーム。犯人捜しの面白さばかりでなく、まるで、よくできたミステリー映画を見るような気分でプレイできるのが、うれしいのだ。

この『殺しのドレス２』は、前作『殺しのドレス』に続き、ちょっとエッチなシーンのでてくるサスペンス・ミステリー・アドベンチャー。

続編といっても、ストーリーは完全に独立しているので、前作をプレイしていなくても大丈夫だ。

また、前作で好評だった〝名前変換モード〟は、今回も付いているので、おもなキャラクターを自分の好きな名前に変えれば、いっそうゲームを楽しめるぞ。特に、主人公を自分の名前にしてプレイすれば、熱中してしまうことうけあいなのだ。

というのもこのゲーム、理詰めで犯人を推理するのではなく、主人公がプレイヤーになりきって、あちこち歩き回り、まるで映画を見るようにストーリーを楽しむ、という感じに作られているからだ。

へんに難しいひっかけもなく、物語は極めてスピーディーに展開するので、アドベンチャーは苦手という人でも、きっと楽しんでもらえるはず。写真にもあるとおり、グラフィックはリアルだし、内容、音楽ともに、前作に比べ、ぐっとグレードアップしているのだ。

というわけで、ストーリーを少しだけ紹介しよう。

主人公の鈴木龍也と、恋人の北上恵美は、その日、東京郊外の美しい教会で結婚式を挙げた。美男美女のカップルで、ま、おめでたい話なんだけど、式を終え、教会の階段を下りてくる途中、恵美は何者かに狙撃され、龍也の目の前で命を落とす。純白のウエディングドレスを染める鮮血。

ここまでがオープニングだ。タイトルも含め、全部で２分以上もある

前の日、夜の公園で



☗龍也と恵美。翌日には結婚式を挙げ、夫婦になるはずだったのに……。世の中、一寸先は闇なのだ、ホント。

おもな登場人物



鈴木龍也

☚ゲームの主人公で、某有名証券会社に勤める26歳の青年。営業成績もトップで、将来を嘱望されるヤングエリート社員なのだ。おまけに、スポーツマンで背も高く、人柄もよく、ハンサムで、美人の婚約者がいるというのだから、人によっては「嫌な奴だ」と思うかもしれない。でも、彼が陥る運命の苛酷さを考えれば、そのくらいは許してあげよう。



北上恵美

☗旅行代理店に勤める25歳のキャリアウーマン。英語に堪能で、その実力を買われ何度もアメリカへ仕事に行っている。性格はおとなしいが、言うべきことは言うタイプ。龍也とは、同じ職場の同僚で、龍也の親友である上原裕之の紹介で知り合った。結婚式の当日、何者かに狙撃され、殺されるという悲劇のヒロイン。美人薄命というやつだ。



上原裕之

☗恵美とおなじ旅行代理店に勤務する青年。中学までアメリカで生活していたので、もちろん英語はペラペラ。それどころか、フランス語、ドイツ語、ロシア語など６ヵ国語を話す語学の天才。龍也とは高校時代からの親友で、恵美と龍也を結びつけた張本人でもある。龍也の日本での捜査中、いろんなかたちで彼に協力する、頼もしい友人なのだ。



広岡啓介

☗「北上恵美狙撃殺人事件」を担当する、27歳の若手敏腕刑事。内心では龍也に同情しているのだが、しつこく首を突っこんでくる彼を捜査の妨げと思い、わざと冷たい態度をとる。だが、次第に龍也と心を通わせ、ゲームの後半、自らアメリカに渡り、龍也の捜査に協力することになる。拳銃の腕は超一流で、英語も堪能である。いいやつなのだ。



北上祥子

☗恵美の２歳下の妹。顔のほうは姉に負けない美人だが、性格は恵美と違い、かなり活発である。勉強のほうはダメだけれど、英語だけは得意。密かに龍也のことを慕っているが、龍也は恵美以外眼中にないことを知っているので、けっして言葉にはしないのだ。けなげである。彼女も、ゲーム後半、龍也とともにアメリカに行き、捜査を手伝う。

■ジャンル/アドベンチャー
■メーカー/フェアリー・テール
■対応機種/PC-9801
■価　　格/6800円
■発 売 日/１月発売予定

凝ったもので、内容はこのとおり、なかなかショッキング。よし、やるぞ、という気になってくるね。

で、結婚式の翌日、この、なんというか気の毒を絵に描いたような龍也が自分の部屋で目を覚ますところからゲームスタートだ。

最初はすっかり厭世的な気分になって、「なにも考えたくない」なんて言ってる龍也だが、落ち着くにつれ、恋人を殺した犯人を何としても自分の手で捕えようと決意する。とはいえ、捜査に関してはズブのシロート。どこから手を付けていいかわからないので、とりあえず、教会に出かけてみるのだ。

教会で神父に会って話を聞くと、シスターが何かを見たというので、いま、警察で事情聴取を受けていると教えてくれる。そこで、急いで警察に行くのだが、いくら被害者の婚約者といっても、やたらと事件に首を突っ込むのを警察が許すはずはない。仕方なく、親友の勤める旅行代理店で時間をつぶし、教会に戻ってみると、やっとシスターに会える。

彼女の話によると、狙撃のあったとき、近所のビルの屋上に何か光るものを見たのだ。はたして、恵美はそこから狙撃されたのか？

という感じで、このさき、謎を追うのはキミの仕事。美しい恋人を殺した犯人を、ぜひ捕まえてほしい。

エンディングはなかなか泣かせてくれるぞ。

つい、勢いあまって……



⬅警察だって、ちゃんと捜査を進めているのだ。だから、龍也はあちこちで、警察とはち合わせしてしまう。最初はたしなめられる程度だったが、あんまりしつこくするもんで、とうとう手錠をかけられてしまう。

頼りになる友だちだ



⬆龍也がピンチに陥ると、親友の上原裕之が駆けつけて助けてくれる。やっぱり、持つべきものは、よい友だちですね。

事件の核心は、ニューヨークに



⬆⬅アメリカでの捜査は、なかなか過激みたい。

謎、また謎なのだ

このゲームは『プロローグ』、『日本編』、『アメリカ編』の3つの章からなっている。プロローグはオープニングの前にあり、龍也と恵美の夜のデートシーンだ。恵美はニューヨークの仕事から帰ったばかりだが、いつもと違い、どこかぎこちない。結婚式を前に緊張しているのかと龍也は思ったが、どうやらそれだけではないらしい。なぜなら、ゲームの後半、日本の捜査で得た情報をもとに、龍也は犯人を追ってニューヨークに飛ぶことになるからなのだ。そして、そこではなんと麻薬組織や銃撃戦が待っている。うーん、事件はかなり複雑みたい。

教会





万年ビルジング





渋谷南署



ソープランド『フェスティバル』





特集

国際科学技術娯楽

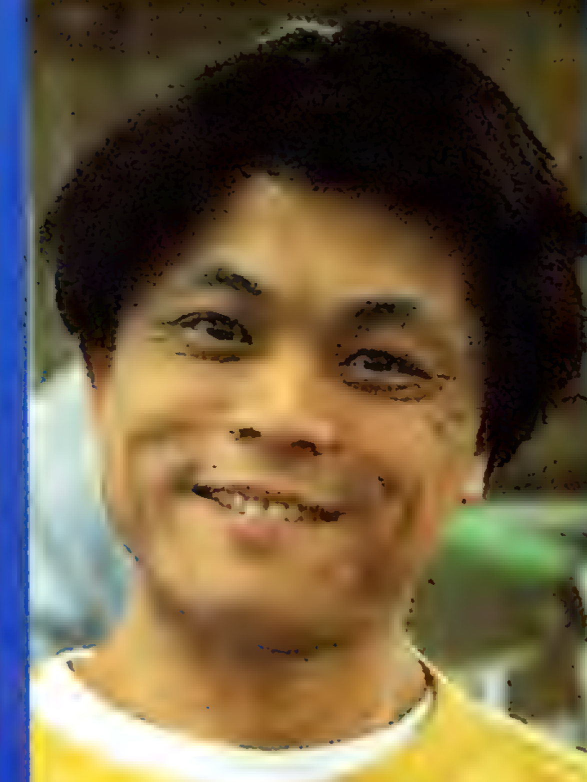
1989





群馬県の高崎駅からタクシーで2150円のところにある太陽誘電総合研究所で、世界初の方法によって、1枚数百円で作れるCDのシステムを取材してきた。これによってCDが、マスメディアから個人メディアに変わる可能性もあるのだ。

船田巧



フルシステムで2億円という最先端の音楽制作システムを取材した。でも、こういうものはすぐに安くなる。こんなにすぐれたシステムが一般に普及したら、器用さだけで生きているいいかげんなミュージシャンは、淘汰されるだろうね。

藪暁彦

年間

今もっとも面白そうな最先端技術を探り、それが1989年のパソコンをどう楽しく変えていくかを考え、さらに10年後の1999年にはどうなっているかまで予測してしまうという大胆な特集だ。なかには、変に難しいハイレベルな記事もあるが、10年後の最先端ギャルに、「がちょーん、おっくれてるぅー、バハハーイ」と笑われないよう、頑張って読んでくれ。

1999





これからは、〝脳〞でしょ。体感ゲームで大がかりなセットを使っていた時代もあったけど、これからは、ダイレクトに脳に信号を送り込んで、実際に体験したような感覚を与えてくれる時代がやってくる。エレクトロニック・ハイってわけ。

伊藤雅敏



モニター画面に手を突っ込んで、中の画像をグリグリできるデータグローブがパソコンの入出力のありかたを変えるって話と、ISDNですべての家財道具がリンクされて統合的に作動する時代が来るという、ちょっと難しい話をします。

五十嵐久和

高速ネットワークは、人と人とをつなぐのだ

コンピュータネットワークは、より広くより高速により多くのマシンを取り込んで成長してきた。巨大ネットワークに人類全員が参加する日はもうすぐそこだ。

どんなコンピュータでも本体だけでは、ただの箱。ディスプレイやキーボードをつないで、人間とのコミュニケーションができて初めて、コンピュータとしての機能を果たしてくれる。今、私がNEWSワークステーションで、この原稿を書いていられるのも、頭で考えた文章がキーボードを通してコンピュータに伝わっているからだ。

しかし、その文章がコンピュータのメモリやディスクに蓄えられるだけでは、仕事が終わったことにはならない。結果がなんらかの形で外の世界に伝わらなければ、コンピュータの中にどんなに価値のあるものがはいっていてもしょうがない。そこで、結果をどこにどうやって持っていくのかが問題。

原稿の例でいうと、プリントアウトを編集長に見せてチェックを受けた上で、電算写植機に出力し印刷にまわすのがいい。ところが、この誌面に使われているくらいハイクオリティーの文字が打ち出せる唯一のマシン、電算写植機は非常に高価であるばかりか、メンテナンスの手間までかかる厄介な代物である。とても、ひとりに1台というわけにはいかない。

そこで、普通のプリンタを1フロアに1台ぐらい、写植機をビルに1台ぐらい置いておいてみんなで使うようにしたい。もちろん、ひとりひとりの机の上にあるコンピュータからの指示だけで、出力ができるようにするのだ。

こういう背景で1970年代後半に生まれたのが、たくさんのマシンが同時に高速で通信しあえる環境を実現するネットワークの技術である。実現の方法にはいくつかあるが、今もっとも多く使われているのは〝イーサネット〟と呼ばれる方式で、1秒に10メガビット(10メガbps)のデータが送れる同軸ケーブル1本に枝状にたくさんのコンピュータを取りつけて通信させる。

もちろん、こんな便利なネットワークの使い道は、プリンタを共有するという、コンピュータを人間が使う一方向だけのコミュニケーションに限られたものではない。人間と人間の間の通信も非常に重要だ。コンピュータを介して高速で手軽に手紙をやり取りする電子メールや、キーボードを介したリアルタイムでの会話。迷路の中でプレイヤーどうしが撃ち合うゲームなどがある。

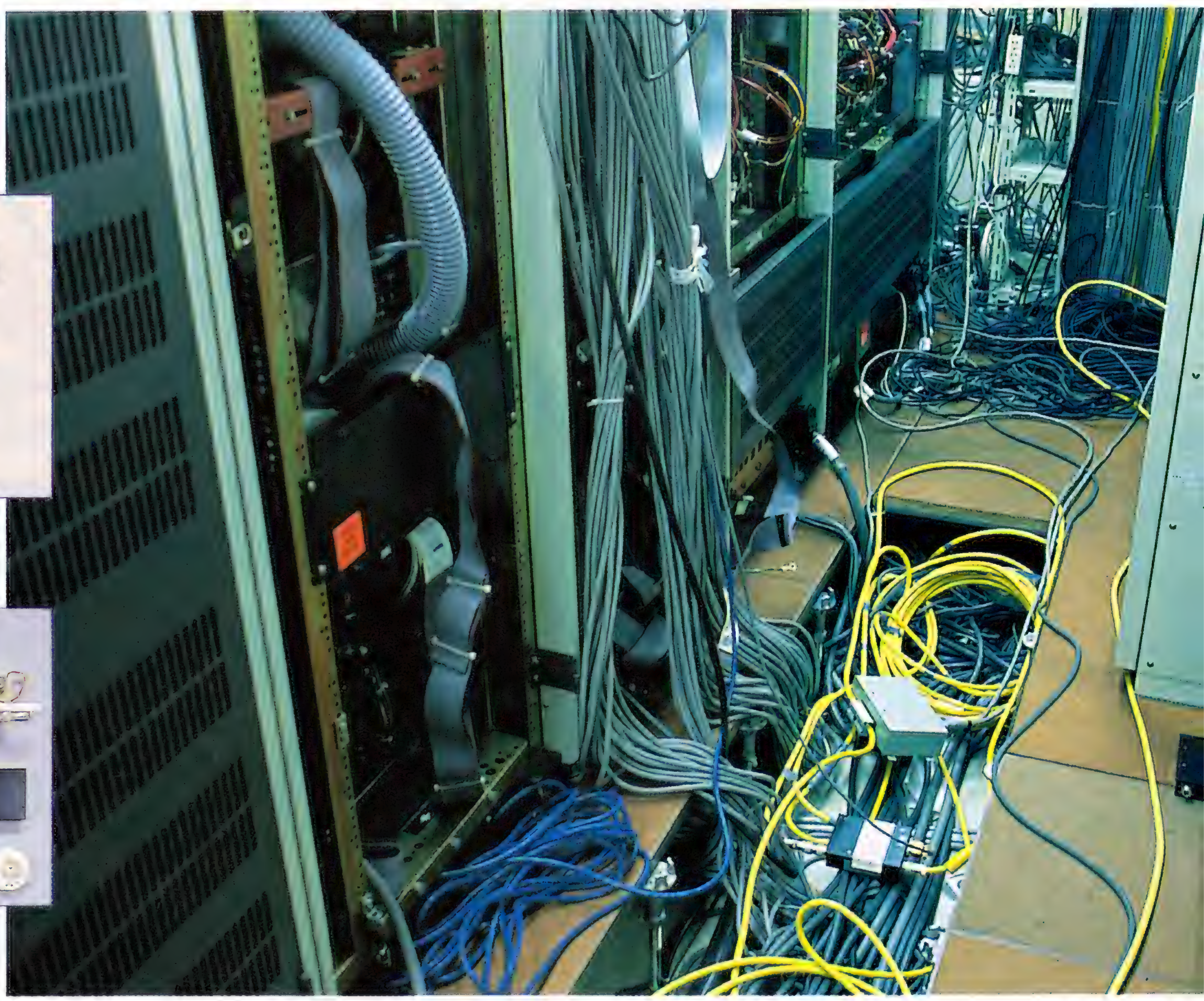
さらにネットワークは、同軸を張り巡らせる距離を超え、どんどん融合していっている。アメリカのインターネットは1秒あたり56キロビット、56キロbpsのデータ転送速度の回線で、何百という数の局地的なネットワークどうしが結ばれている。これは実は何万台かのコンピュータと何十万かの人々が結ばれているということなのだ。スピードはいくぶん遅くなるが、同軸でつながっているのとまった



☗10メガbpsの速度を誇るイーサネットの同軸ケーブルを光ファイバーに置き換えたもの。この細さならどこにでも引ける。



☗すでに発売されている、ホームバス機器。電気、ガス、エアコン、監視用テレビ、ガス漏れセンサーなどが、つながってしまう。



く同じ機能が使える。

このインターネットは多くの成果を産み出したが、もっとも大きな成果は異なる組織に属し、遠く離れたところに住む多くのプログラマーたちが協力しあってソフトを作りだし、誰もが使えるように人類の共有資産とするという動きが始まったことだ。実は私が原稿を書くのに使っているエディタの〝GNU Emacs〟もそんなソフトだ。

とまあ、こんな力を持ったネットワークがすでにオフィスでは使われ始めているわけだが、実はそんな高速ネットワークは家庭へも侵入し始めているのだ。

1988年の初めにNTTが開始したサービス〝INSネット64〟は、音声はアナログのまま送り、デジタルなデータは音声に変換してから送るという、明治以来アナログ中心のものだった電話を、デジタル中心にした画期的なものである。

それまでの電話と同じような手軽さとコストで、64キロbpsの速度の汎用回線2本と、16キロbpsのデータ専用回線を家庭やオフィスに引き込むものだ。もちろん、この3本は完全に独立して使える。

汎用の回線にはデータだけでなく、音声などのアナログの情報もCDと原理的に同じ方法で、幾分ラフにデジタル化して送れる。ラフだとはいっても、デジタルだから遠距離でも雑音が入ったり音が弱くなったりすることはない。これだけでも、大きなメリットだ。

しかも、ここには家庭内ネットワークとも言うべきホームバスが接続される。外出先から家にある電気やガス、水道、ドアなど、あらゆるものがコントロールできる。さらに煙やガスなどのセンサーが火事などの危険を感知して、自動的に消防署に通報するといったシステムもあるのだ。

さて、ネットワークの器のほうは誰にでも手の届くところに来つつある。問題はこれをどう使うかという、中身の問題である。

1999 みんなのためのネットワークは何を変えるのか



1999年、濃密なネットワークの網が家庭の中のありとあらゆるものから地球全体へ、すべての人間から人間へと、覆い被さっているだろう。少しは遅れるかもしれないが、そんな世界がもうすぐ来るのは、もはや確実である。個人であれ国家であれ、ネットワークの触手にたいして鎖国政策を取ることはできない。となると、問題は網の使われかただ。

まず最初におさえるべきなのは、情報の流れが高速化することによって、人々がわざわざ1ヵ所に集まらなくても仕事ができるようになるということ。今のところ情報の生産は、極めて狭い場所に関係者全員が集まって行なわれている。そうでないとお互いの意志がちゃんと伝わらないからだ。ログインの編集部なんか座る場所がなくて、立ったまま原稿を書くやつが出たこともあるくらいだ。

今の時点でもテレビ会議システムや在宅勤務など、会社から離れたところでも仕事を進める方法が模索されているが、まだまだ弱い。しかし、1999年にはネットワークの機能をフルに使った共同プロジェクトが、恵まれた環境にいてその環境を使う能力を持つ人々だけのものではなくなるはずだ。

もうひとつのポイントは、情報がみんなにとって、なくてはならないものになるということ。人間、暮らしに余裕ができると最低限必要な衣食住以外の部分に目が向き、旅行や娯楽にお金を使うようになる。これとおなじように、ネットワーク以外のテクノロジーの進歩によってみんなの暮らしが豊かになると、本来人間がただ生きていいくだけならまったく必要のないはずの、ゲームや遠く離れた場所で起こった出来事などの価値がどんどん増える。そうなれば、水や空気を独占することができないように、情報を独占することもできなくなる。みんなが使うものは、みんなのものだ。こんな思想のもとに、今はまだ小さな動きだがソフトウエアを共有しようとする運動が広がっていくはずだ。

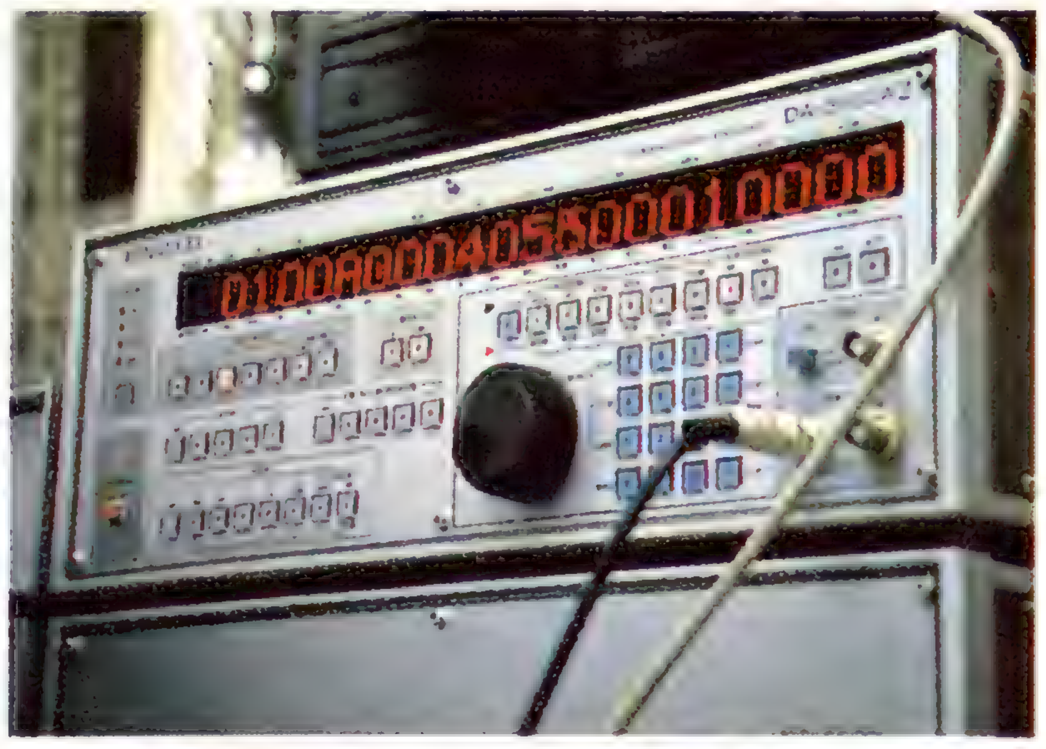
最後のポイントは、情報の流れが、一方通行でなくなること。ログインも含めて、今のマスコミは情報を一方的に送りだしている。みんなが何十万部も本を作ることは物理的にできないが、ネットワークに情報を流すだけなら簡単だ。だれでも、自分の言いたいことをみんなに伝えられる。

というふうに並べてきたけれど、こんな大幅な変化には必ず悪い面がついてまわりうる。ソフトを作った人がくたびれ損ということもあるかもしれないし、なるべく人に知られたくないプライベートなことでも、あっというまに世界中に知れ渡るかもしれない。

ネットワークの網は細かくなればなるほど、我々の生活に対する影響力が増え、網の中身が重要になる。ネットワークの価値を決めるのは、使う側の責任なのだ。

緑に光るCDはデータの楽園なのだ

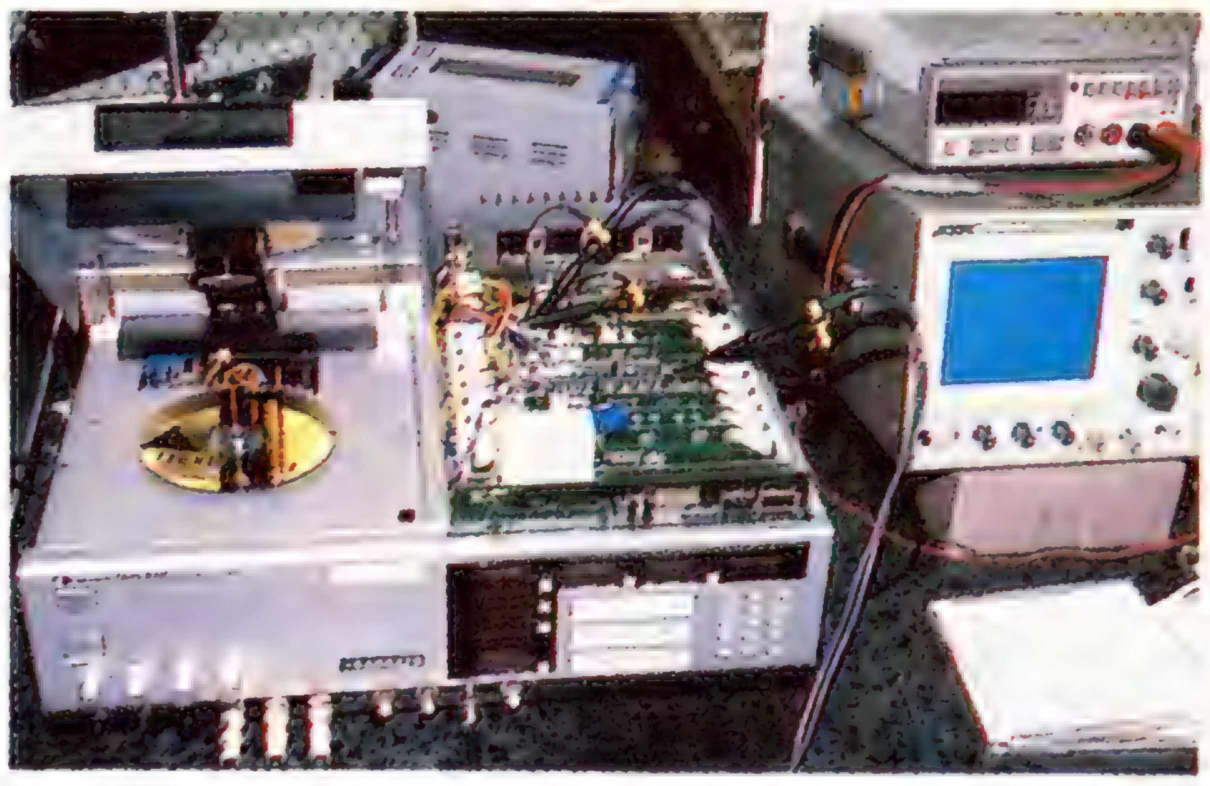
データを書き込めて、どんなプレーヤーにもかかるCD、〝CD-R〟。この登場で、やっとパソコンも力を出しきれるようになるのであった。



⬅サブコードをまぜる機械。赤い電光文字が、現在のサブコードだ。

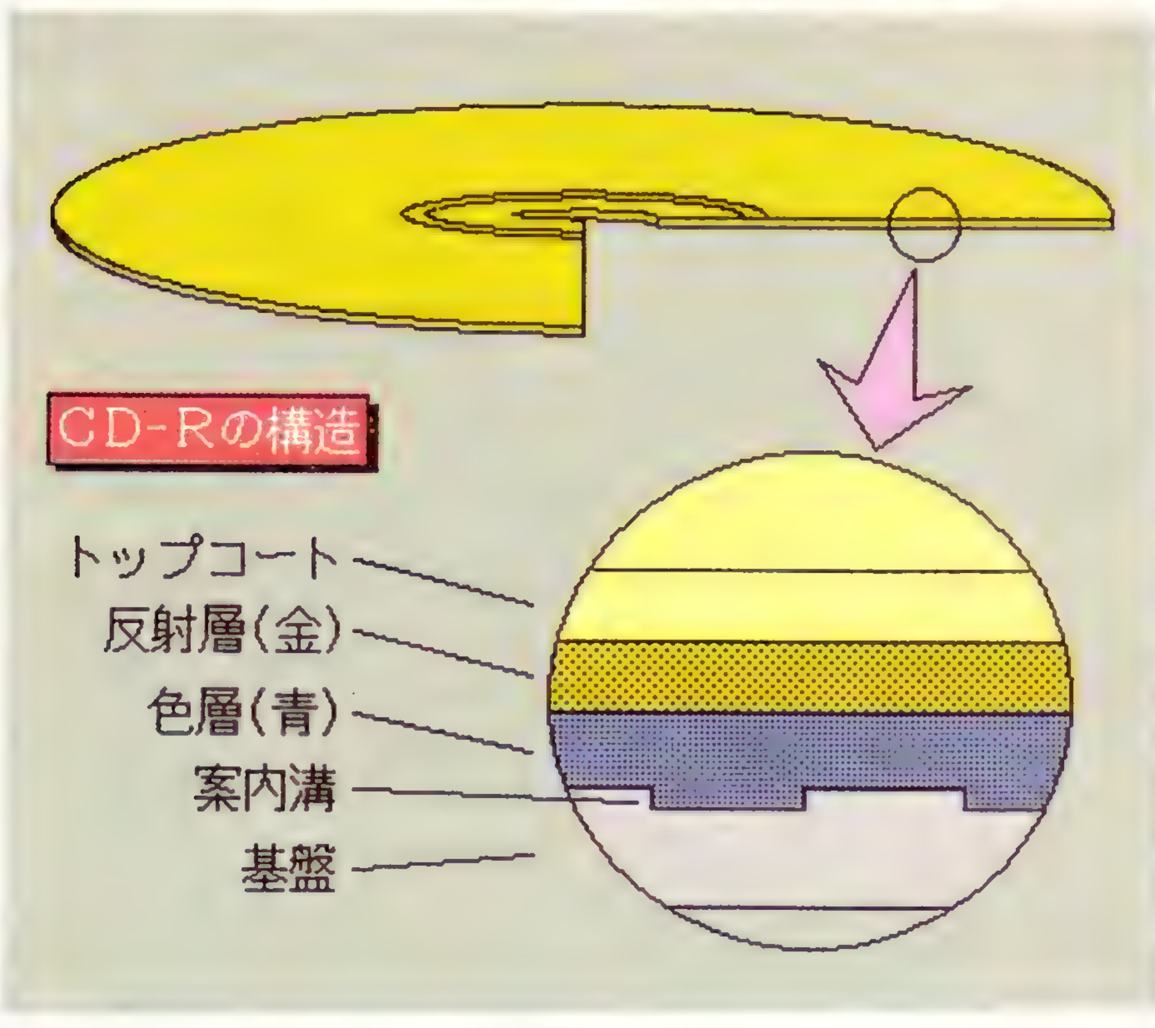


⬅見てもわからないがカッコイイ。これらの機器は実験室でだけ必要。



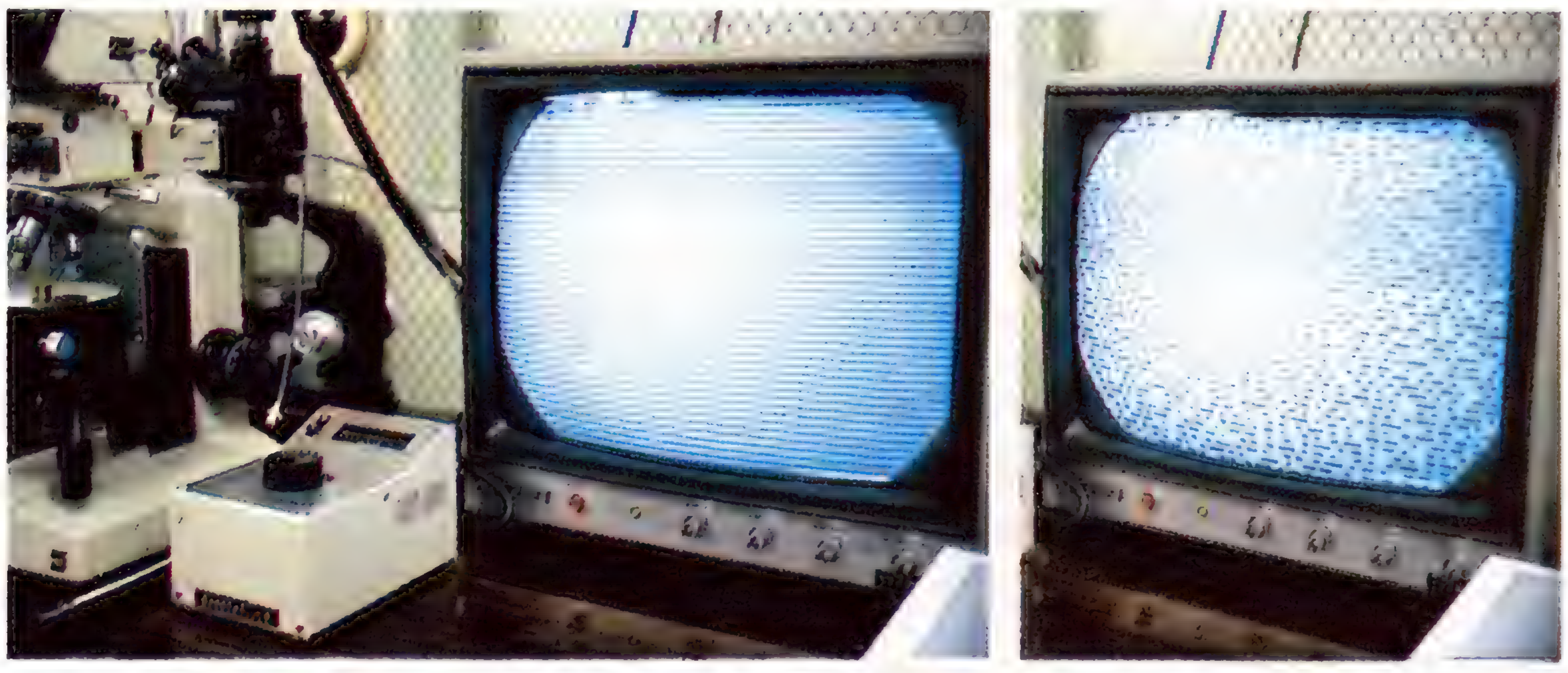
⬆CDが見えますね。これが書き込み用CDドライブだ。







➡できたてのホッカホカ。エメラルドグリーンに光ってる。



⬆CD-R表面の顕微鏡写真。左が書き込み前。右が書き込み後。ピットという信号の穴が見える。

カンタンなハードで、誰でもポポンとコンパクトディスクが作れる時代が来年から始まる。ふつうの音楽用CDプレーヤーにかけて音楽を聞くこともできるし、CD-ROMとしてもちゃんと使える。これは娯楽の未来にも大きく影響する、ひとつの技術革命なのだ。どう影響するのかという話は、ひとまずおいといて、その書き込み可能なCDの仕組みを見てみるぞ。

製品名は〝That's CD-R〟。カセットテープの〝ザッツ〟でおなじみの太陽誘電が開発したCD-RというCD。これがその画期的CDだ。

CD-Rはブランクディスク、つまり何も入ってないCDである。CD-Rを買ってきたら、ユーザーは自分でデータを書き込んで使う。

目の前で実際に歌謡曲を1曲書き込んでもらったんだけど、じつに簡単に見えた。サイバーな機械の山の中での実験だったので、何となくおごそかな雰囲気が感じられたのであるが、自分の部屋で、もっとコンパクトなハードで書き込めるようになれば、あっけない作業になってしまいそうである。

書き込みに必要なのはレーザー出力8ミリワット程度のCDドライブ。ふつうのCDプレーヤーは0.2ミリワットなので、40倍くらいの出力がいるわけだが、そんなに高価なもんじゃないらしい。

サブコードという、CDプレーヤーがCDを再生するとき目印にする信号を、書き込むときにまぜてやらなくてはいけないが、専用の機械がいるのは、テープレコーダー的にリアルタイムで音楽などを記録するときだ。サブコードを入れ

る機械も安くなるだろうけど、基本的にはパソコンがあればこと足りてしまう。パソコンで音楽を取り込んで、パソコン上でサブコードを入れたりすればいいのだ。CD-ROMとして使うときも同様。音でも絵でも文字でも、パソコン上でCD-ROM用のデータを作って、フロッピーディスクにセーブする感覚でCD-Rに記録しちゃえるようになる。ハードディスクさえあれば、X68000なんかでも十分なはずだ。

できあがったCD-Rは、ふつうのCDとまったく同じに使える。違うのは神秘的に輝く緑色をしていることくらい。緑に光るのは、青い色素と金の反射層（ふつうはアルミ）の色がまざって、キレイな緑色に見えるせいである。この青い色素がカンタンにレーザーの信号を焼き付けてしまうフィルムみたいな役目をしているのだ。それにしてもキレイだね。

書き込み用ドライブの商品化がいつで、どこから発売されるかはまだ未定だが、CD-Rのほうは来年早々出荷が始まる。月に10万枚が、生産量の目標（普通のCDは現在年間で1億枚ほど作られている)。太陽誘電としては1枚700円でも商売になるようだが、ここに大きな問題が立ちはだかる。著作権である。

市販されてるCDをそっくりそのまま、音質もまったくそのままにコピーしてしまえるから、700円なんかで出したら海賊版CDなどというものが出回りかねないのだ。そこで、ある程度値段を高くして、コピーしても儲からない価格設定にするようだが、高価なCD-ROMソフトなら数千円のブランクディスクでも利益が出る。

CDでもフロッピーディスクのソフトのように、ふとどきなコピー業者が生まれる技術的基盤が開発されてしまったのだ。CD-Rのような書き込み可能のCDは、悪魔のメディアと呼ばれるようになってしまうのだろうか⁉

1999 電子娯楽情報はCDの上でこそ生き生きするのだ

よほど厳しい法律ができないかぎり、CDの分野でも「不正な使い方はしない」というルールが、常識として存在する程度で、やはり悪い使い方をする人はいっぱい出てくるだろうな。使いたい人がいっぱいいればバンバン普及するはずで、そのなかには悪い人もいる。しかし、話を進める都合上、ここでは暗黒面は無視させてもらうぞ。

1999年のCD関連ハードを列挙する。CD-ROMドライブ搭載パソコン、ワープロ、そしてゲームマシン。パソコンに限って言えば、書き込み対応高出力レーザーピックアップCDドライブと、フロッピーディスクが装備された製品が主流になりつつあるころ。8センチCD-ROMを使った携帯型がトレンド商品だ。それから電子スチルカメラ。現像屋さんで、プリントは紙じゃなくて、書き込み可能型CDにしてもらう。国会で問題になるのが台湾製ダブルCDラジカセ。CDがダビングできてしまうのだ。

ディスクをセットするだけで使えるCD-ROM再生機が誕生する。裏CD-ROMは法で規制することが難しく、すんごくエッチなやつがその筋のショップにならぶことになるだろう。この超エッチCD-ROMが起爆剤となって、CD-ROM再生機は着実に普及するのだ。

朝、CATVネットワークやISDN経由で送られてきた電子新聞を、朝ご飯を食べている間に倍速記録でCD-ROM化し、通勤電車で再生するなんていう健全な人もいるが、即時性とビジュアルがウリのCD-ROM写真週刊誌のほうがはやる。

ところで書き込み可能型CDは受身に使うだけのメディアじゃない。エッチCDとかCD週刊誌を作る立場に、一瞬で変わることができる。

年賀CD、我が子の成長記録CDといったほのぼの路線から、芸術の城まで達するようなCD-ROM作品まで、今まで紙の上や、磁気テープの上でやっていたことを、コンピュータとCDの上でやる時代なのだ。しかもCD-Rなら個人が自宅でできちゃう。

コンピュータグラフィックとか、コンピュータミュージックとかの、コンピュータ何々が、カンタン便利で大容量のメディア、CDの上でやっと、真価を発揮するのだよ。パソコンにも、やっといい人が見つかったのね。

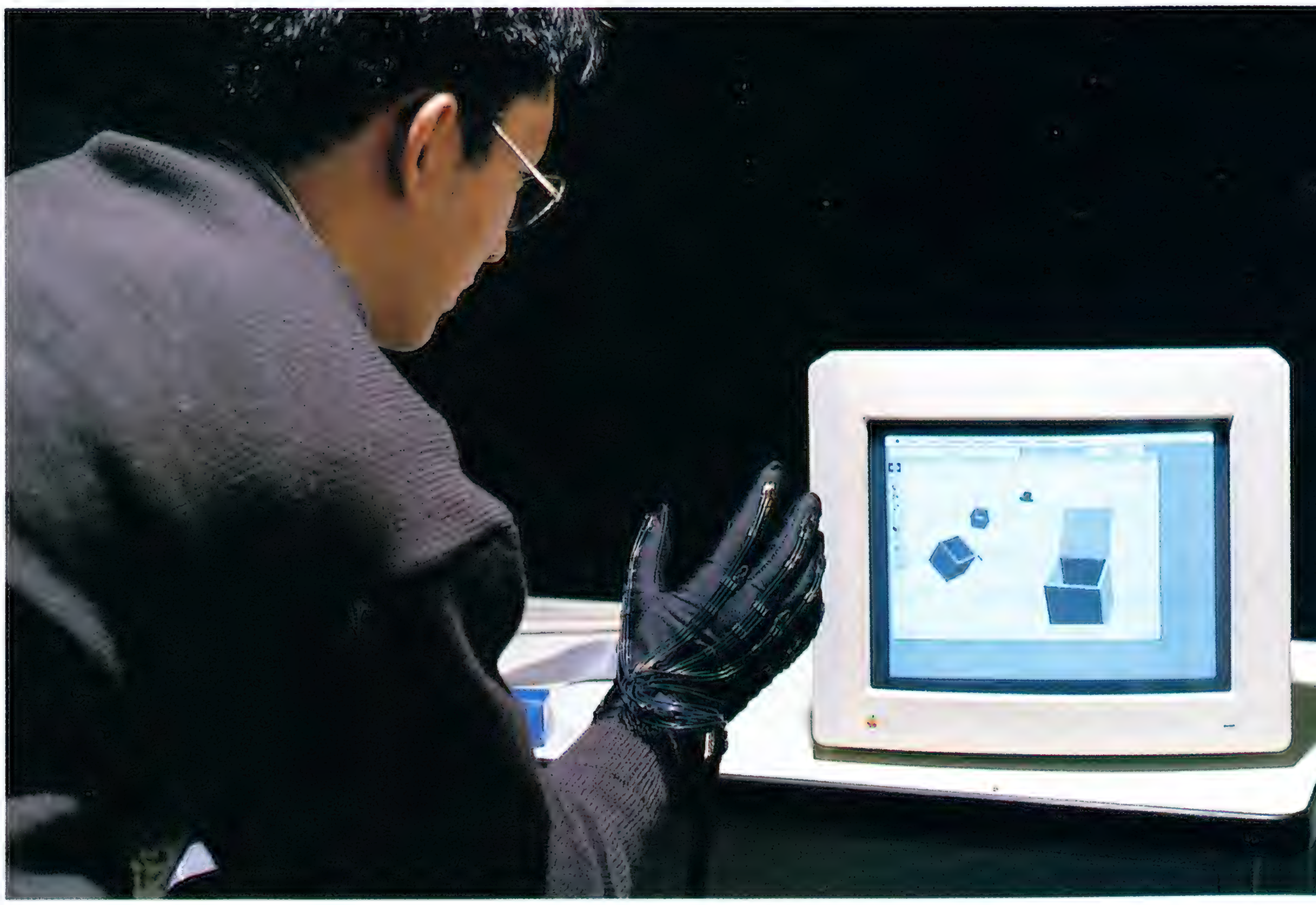


著作犬

1989

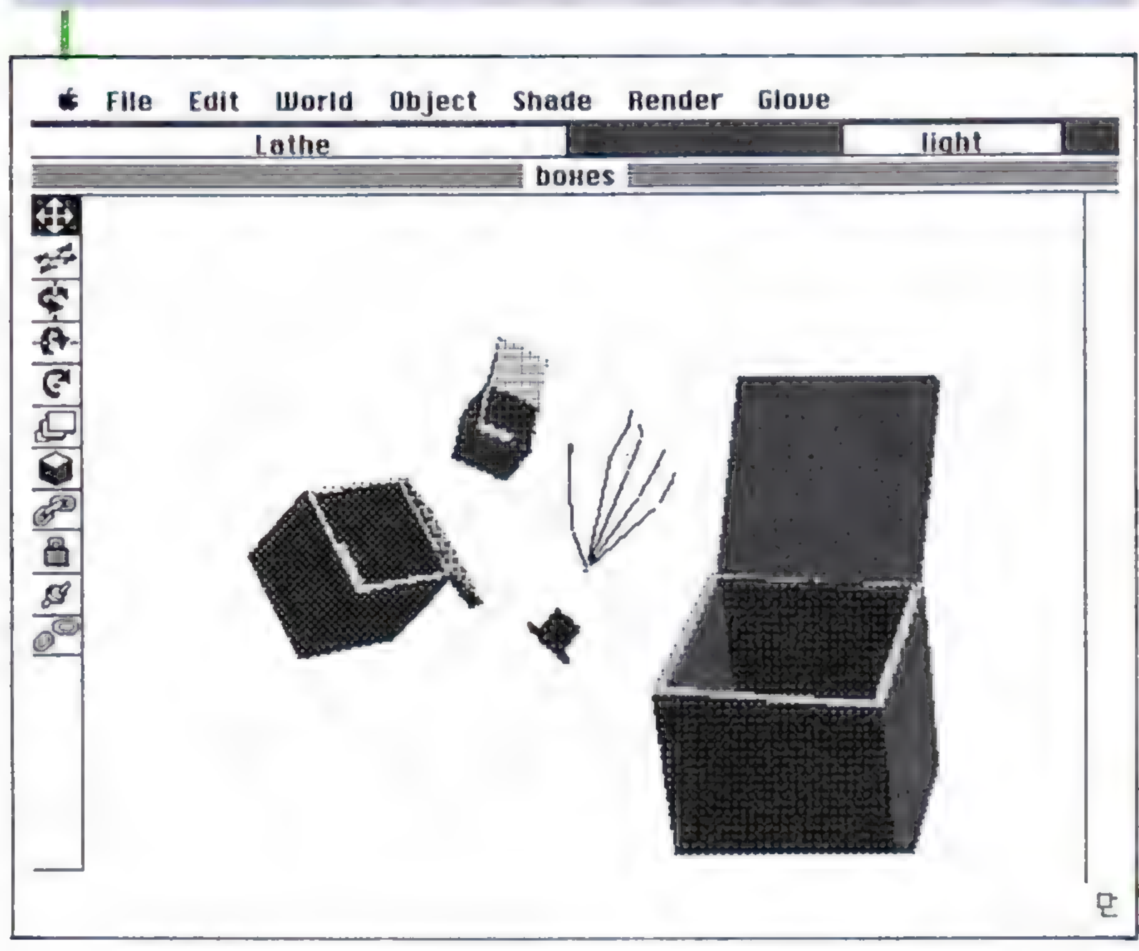
今、コンピュータは平面の呪縛を超越する

コンピュータのディスプレイは1次元の文字から2次元のグラフィックへ、そして2次元半ともいうべき回転表示可能なものに進歩した。この後に来るのは何か?



文字だけしか表示できない情けないディスプレイすらめったに見かけなかった1960年代、当時のハイテクの中心地MITのメディア・ラボでは、ビットマップディスプレイやマウスを初めとする人間とコンピュータの間の新しいインターフェイスの研究が進んでいた。それまで、タイプライターなみにキートップとディスプレイ上のカーソルの1点だけを通して、1文字ずつ1次元で行なわれていた、人間とコンピュータのコミュニケーションが、机の上を自由に動くマウスと画面全体に同時に絵や文字を表示できるビットマップディスプレイによる、ワイドなものに変わり始めていた。マウスも、当時はハイテクの先端だったのだ。







⬅⬆⬇左のデータグローブは、手袋の指の部分に付いた特殊な光ファイバーを通る光が、ファイバーの曲がり具合によって弱まるのを利用して、指の曲げ伸ばしがコンピュータに伝わるようになっている。手全体の位置の変化は、手首に付けたセンサーが机に固定したコイルから発生する磁界の変化を検知してデジタイズする。左下は箱からデータグローブで物を取り出すというデモの画面。下の人が着てるのがデータスーツだ。

そして今、次の世代のハイテクの波が訪れようとしている。人間の手の動きのすべてがリアルタイムでコンピュータに伝わる新しいインターフェイス、データグローブだ。マウスが机の上の手の動きをコンピュータの画面の中のカーソルの動きに置き換えてくれたように、データグローブは我々の手の空間全体に広がる動きをコンピュータの中に投影してくれる。

これは本来宇宙空間や原子炉の中での作業のための、マジックハンドを制御したりするために作られた手袋で、5本の指全部の曲げ伸ばしと手の甲の位置と向きがコンピュータに送られる。外見は普通の手袋にビニール線が付いたようなもので、手の動きには何の不自由もない。

こんなインターフェイスの変化に合わせて、コンピュータから人間への情報の通り道も高次元になってきた。3Dグラフィックワークステーションを使えば、どんなに複雑な構造を持った立体でも自由に回転させて見られる。

このマシンは元々スペースシャ

トルの空気抵抗のシミュレーションや高分子化合物の3次元構造を目で見るために作られた。だからディスプレイの中の物体は立体表示用のハードウエア〝ポリゴンエンジン〟の力で回転や移動をさせている最中でもリアルな質感を保っている。

このふたつのハイテク、データグローブと3Dグラフィックワークステーションを組み合わせればコンピュータの中のイメージでしかないものを、現実の世界にあるものとまったく同じように動かし、目で見ることができる。ディスプレイが熱帯魚の水槽であるかのように自分の手をその中に突っ込めるのだ。触感がないという欠点はあるものの、音によるフィードバックも使えることを考えれば、なかなか優秀な第3の手である。

データグローブのデモには、箱の中に箱が入り、何重にもなっているのを外側から順番に蓋を開けて取り出していくというのがある。もちろん蓋を開けるには現実の箱と同じように、蝶番のついた蓋を手で正しい向きに引っ張ってやらなければいけない。マウスでは動かす方向の選択など不自然な操作を強いられることになるが、手がディスプレイの中に持ち込めれば、なんの苦労もなく蓋が開けられる。この手こそが、データグローブがディスプレイの中に送りだしてくれた、ぼくたちの第3の手だ。

さて、コンピュータの中の世界に自分の手が入れられるようになっても、現実の世界と同じではつまらない。3Dインターフェイスの可能性は無限大なのだ。一見固そうな金属質の外見のものが、触っただけでぐにゃっと潰れたりするのも楽しいが一番欲しいのはスケールの変化だ。分子原子レベルの極めて微小なものに触れるのも楽しみだけど、やはり大きなものを動かすと爽快感がありそうだ。ゴジラみたいになって、東京を踏み荒らすのもけっこう快感だね。

1999 コンピュータは現実を越えて世界を覆うのだ

というわけで、こんな3Dのインターフェイスを使ったシミュレーションやアクションゲームをやってみたい。

3Dグラフィックワークステーションの技術をゲームのほうに発展させれば、3次元の空間をなんの束縛もなく自由に飛び回り、ありとあらゆる方向から飛んでくるミサイルをよけながら敵をうつようなアクションゲームもすぐできる。昔スター・ウォーズのシューティングゲームで、デススターを舞台にして、線画だけで描かれた敵を相手に戦うものがあったけど、あの敵をすべて映画に近い質で表示することも、もうすぐできる。

シミュレーションゲームだって発展する。宇宙空間を埋め尽くす敵の包囲網を、わずかな宇宙船でくぐり抜けて……。というようなシチュエーションも用意できる。ディスプレイの限界ではなく人間の認識力、思考力の限界に挑戦する戦略ゲーム、人類全体の運命にかかわるゲームの世界がもうすぐそこにあるのだ。

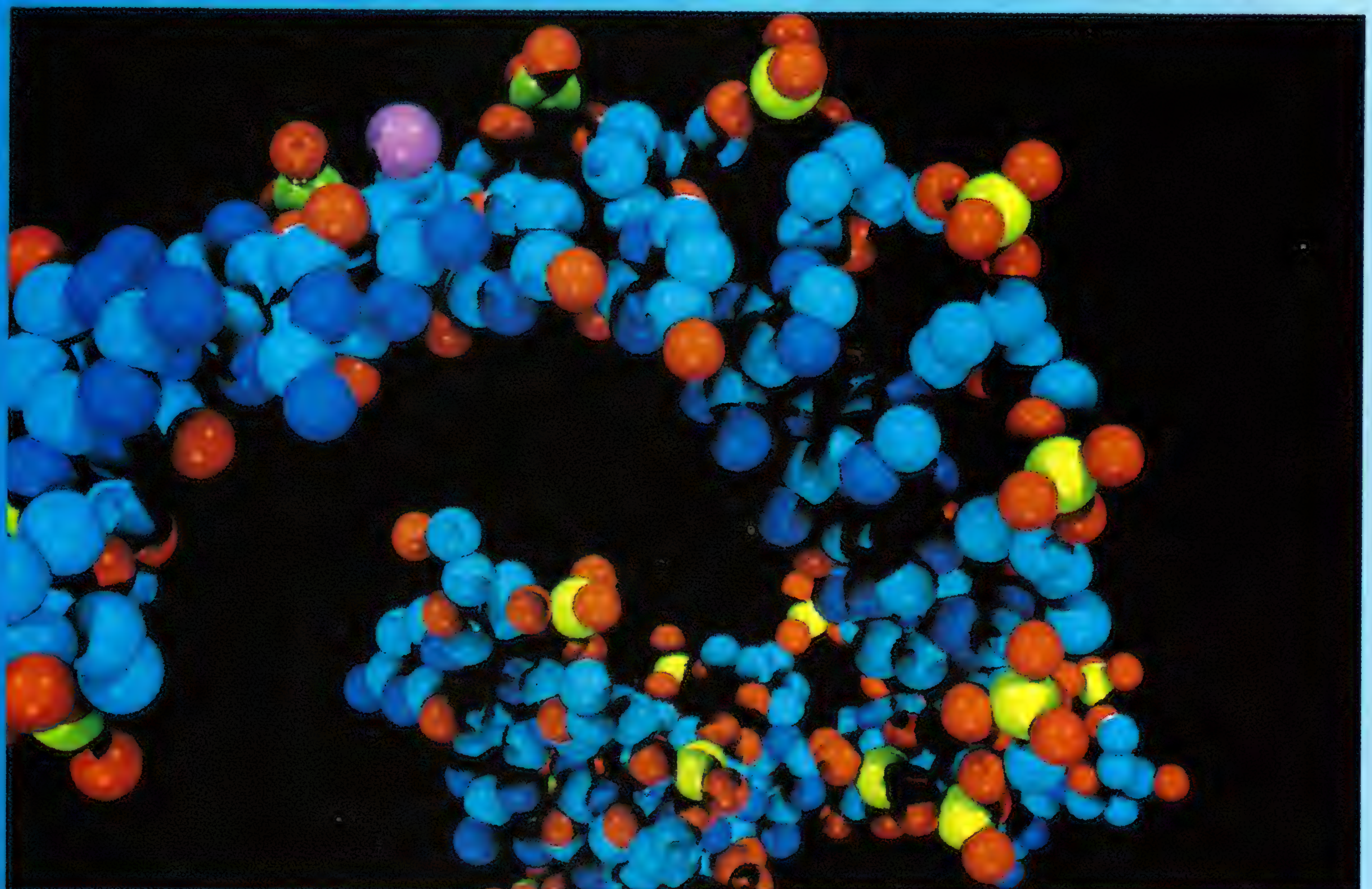
これだけ状況が複雑になれば、データグローブぐらいでないと、ユニットの動きの指令がやっていられない。2Dのゲームを例にすると、100ヘックス×100ヘックスくらいの大きさの画面での大戦略を、カーソルでやるのとマウスでやるのとの差を考えてみれば、気持ち良さの桁が違うのがわかるだろう。

ここまでのテクノロジーでも、かなりのことができるのは、明らかになった。しかし、1988年の時点においてすら、さらなるハイテクはすでに舞台に登場している。

データグローブが全身に広がったデータスーツもすでに売られている。逆にコンピュータから人間に情報を伝えるべく、宇宙服みたいなものを人間に着せ、ヘルメットの窓の部分にコンピュータのディスプレイを取り付け、しかも全身に物を触った感覚を伝えられるものも研究されている。ふだん感じている感覚のすべてが、コンピュータ化されるわけだ。

こんなスーツでロボットを制御して、ロボットから見えるものをディスプレイに表示すれば、普通に動き回るだけでロボットが操作できる。人間には行けないような危険なところにでも、第2の自分であるロボットで行けるわけだ。だが、事はそれだけではすまない。現実には存在しない、コンピュータの中だけにある世界にも、入っていくことができる。

そこまでのハイテクが1999年までに実現するかどうかは定かではないし、それよりもそんな環境に人間がついていけるかどうかは、難しいところだろう。しかし、そんな進化の可能性だけは、今の時点でも見えている。現実はコンピュータに取り込まれうるのだ。



アナログ的感性を、デジタルに変換する

デジタル技術の進歩は音楽の作り方だけでなく、考え方まで変えてしまった。今はまだタカネの花の先進器材も、やがては一般庶民のモノになる!?

冨田勲が作った一連のアルバムを聴いて、「あ、カッコイイ」とシンセサイザーに目覚め、YMOを聴いてテクノに憧れ……。この10数年間の音楽は、エレクトロニクスにずいぶんお世話になっている。

それにしても、電子楽器はえらく進歩したもんだと思う。冨田さんやYMOが使ってたムーグⅢCというシステムはバカでかいくせして、一度に1音しか鳴らない。でもって、電子楽器とはいうもののアナログだった。ところが、今じゃいくら安いシンセだって6音や8音軽く出るし、すべてデジタル。

さらに、CDやDATに使われるPCM技術までが、音楽の世界に入り込んできた。まず録音面では、プロ用スタジオのほとんどが使ってるPCMレコーダー。シンセやドラムマシンだってPCMだ。サンプラーも、PCM技術の応用品なのだ。リバーブ(残響)マシンを始めとするエフェクター類も、PCMを使ったものがずいぶん多い。

デジタル化されたのは、直接音声信号を扱う部分だけじゃない。パソコンやシーケンサーでの自動演奏もデジタル。いわゆるMIDIというのは、音符で表現される演奏情報をデジタル信号に置き換えて、メモリに記憶する。

エレクトロニクスによって音楽が変わり、新しい技術を使った楽器は、新しい音楽を作る原動力になっているのだ。例を上げれば、ムーグⅢC、プロフィット5にジュピター8、DX7、S900などなど。フェアライトCMIとかエミュレーターなんてのも忘れちゃいけないな。

で、今あるすべての電子楽器の中で、機能、性能、価格のいずれをとっても最高峰、これ以上のものはないと言われ、世界中の音楽関係者の注目を集めているのが、ニューイングランド・デジタル社の〝シンクラビア〟だ。楽器というよりは、総合音楽制作システムといったほうがいいかもしれない。なにしろ、オプションから何から入れたトータルシステムのお値段は、2億円以上！　スーパーコンピュータだって買えてしまうのだ。

その中心が、この下に写真が載



⬆〝Direct-to-Disk〟は、なんと録音システムなのだ。





⬆⬅左はシンクラビア9600。CPUは16ビット、RAMは96メガバイトで、シーケンサーも内蔵。上の写真のように、Macをターミナルとして使うこともできるのだ。わっ、ゼイタク!

っているシンクラビア9600（イスは別ね）。鍵盤がなけりゃあ、誰も楽器だなんて思わないほど、コンピュータ然としてる。なにしろ、CPUはカスタムメイドの16ビット、RAMが96メガバイト入ってて、外部記憶装置には2ギガバイトの光ディスクを使うのだ。

サンプリング周波数は可変で、最大100キロヘルツのステレオサンプリングができるっていうんだから、CDも真っ青。しかも、オンメモリで96種類の音を鳴らせて、FM音源も内蔵。当然MIDI対応で、VTRやテープレコーダーとの同期も可。そのうえ200トラックのシーケンサーの機能も持っている。ぜいたくなことに、Macをターミナルとして使うこともできる。

これがシステムのすべてだと思ったら、大マチガイ。ニューイングランド・デジタル社には、もうひとつ強力な製品がある。〝Direct-to-Disk〞システムのポストプロだ（左ページ右上の写真）。これもやっぱり見た目はコンピュータだが、なんと録音キカイなのだ。演奏をテープではなくて、ハードディスクにPCM録音するのだ。それも、最高で16トラック、3時間の録音！これがあれば、ボーカルだって、本物のオーケストラだって録音できるのだ。

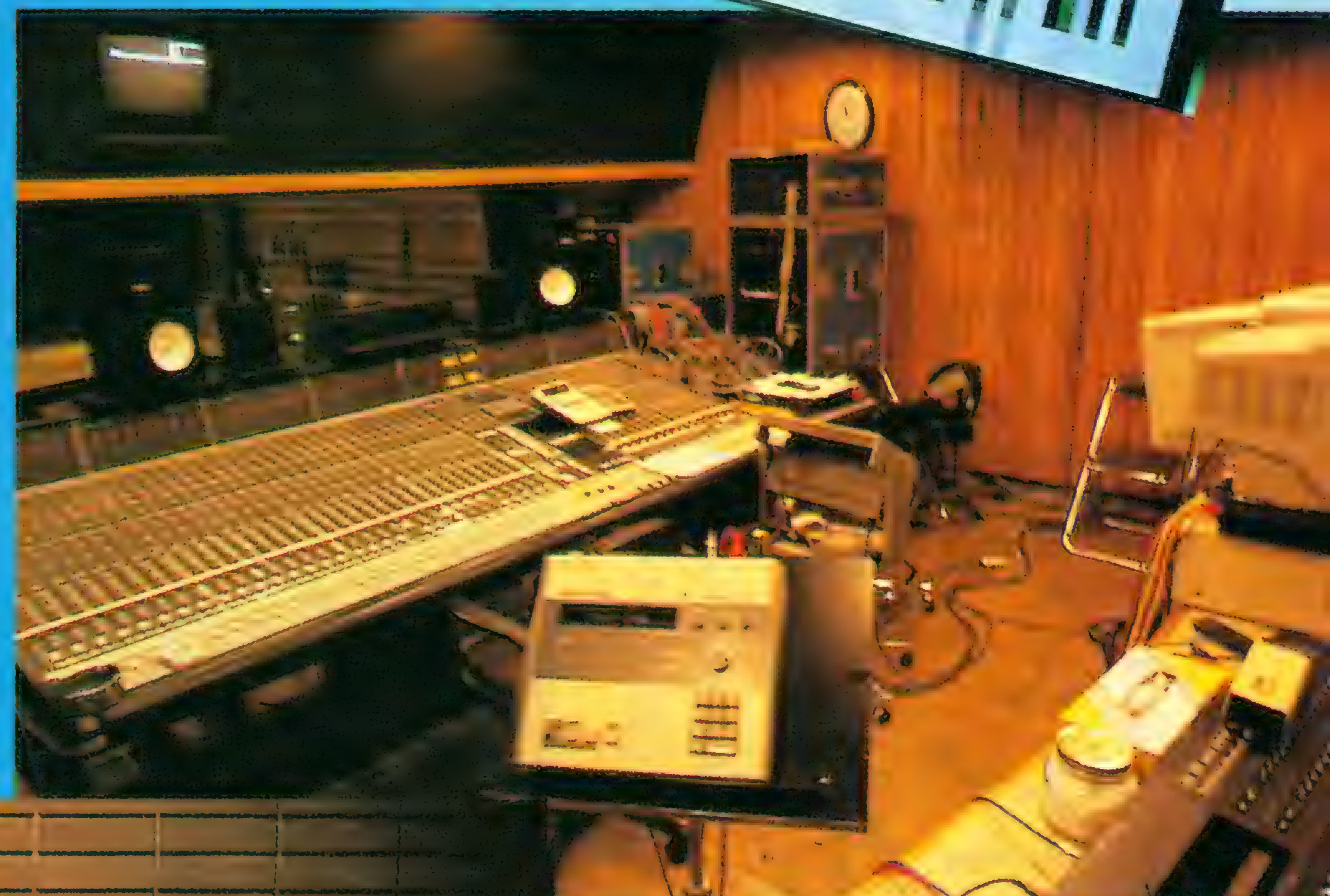
ふたつのマシンが別々に動くだけならまだ許せるが（？）、シンクラビアとポストプロは、お互いのデータを自由にやりとりできる。ふたつのマシンが一緒になって、トータルシステムを構築するのだ。

こうなると、音楽やる人たちは、音楽に対する心構えとゆーものを根本から変えなくちゃいけない。今までは、オーディオの分野だった音場のことまで考慮して曲を作り、録音しなくちゃいけないのだ。もう、アナログだ、デジタルだなんて言ってられない。それこそ、音楽感性を頭の中でデジタル変換できるようでなくちゃ、音楽家だといばっていられないのだ。

1999

デジタル機器は、小型・低価格化の運命をたどる





⬆こんな録音スタジオのすべてが、まんま小さなマシン1台に収まる時代がやってくる。



あまりにスゴすぎて、高すぎて、〝憧れ〞なーんて言葉も忘れてしまいそうなシンクラビアだけど、なあに、あと10年もすれば、こんなたいそうなモノも、案外、一般庶民だって買えるようになるさ。だって、〝小さくなる〞、〝安くなる〞は、デジタル関連品のもって生まれた宿命だもんね。まったく同じものとは言わないけれど、これに限りなく近いものはきっと出てくる。

1989年現在だって、その兆候は見られる。ほら、カシオとかヤマハのポータブルキーボード。どんなに安いやつだってけっこういい音してるし、簡単なシーケンサーが付いていて当たり前。すでに、楽器と録音機の境目はとっぱらわれつつあるのだ。

値段はもう少し高くなるけれど、コルグのM1も、10年後を予感させてくれる。まず、やたらと音がいい。で、音色作りが楽しめて、ドラムマシンも入ってて、デジタル式のエフェクターや、なおかつシーケンサーまで付いているのだ。それも、単体で売ってるエフェクター、シーケンサーにヒケをとらないほど高性能。ちょっとしたCMくらいだったら、これ1台で十分、なんてことおっしゃるプロミュージシャンもいるくらいだ。

ただ、今ある電子楽器の大きな欠点は、大半が鍵盤を演奏手段にしていることだ。ギター、サックスやタテ笛でシンセを鳴らしたい、声でシンセを演奏したい、なんて思ってる人だっているはずだ。ところが、鍵盤以外のものを発振器のスイッチとして使うのは難しい、というわけで、シンセはもっぱらキーボードプレイヤーの専売特許みたいなところがあった。

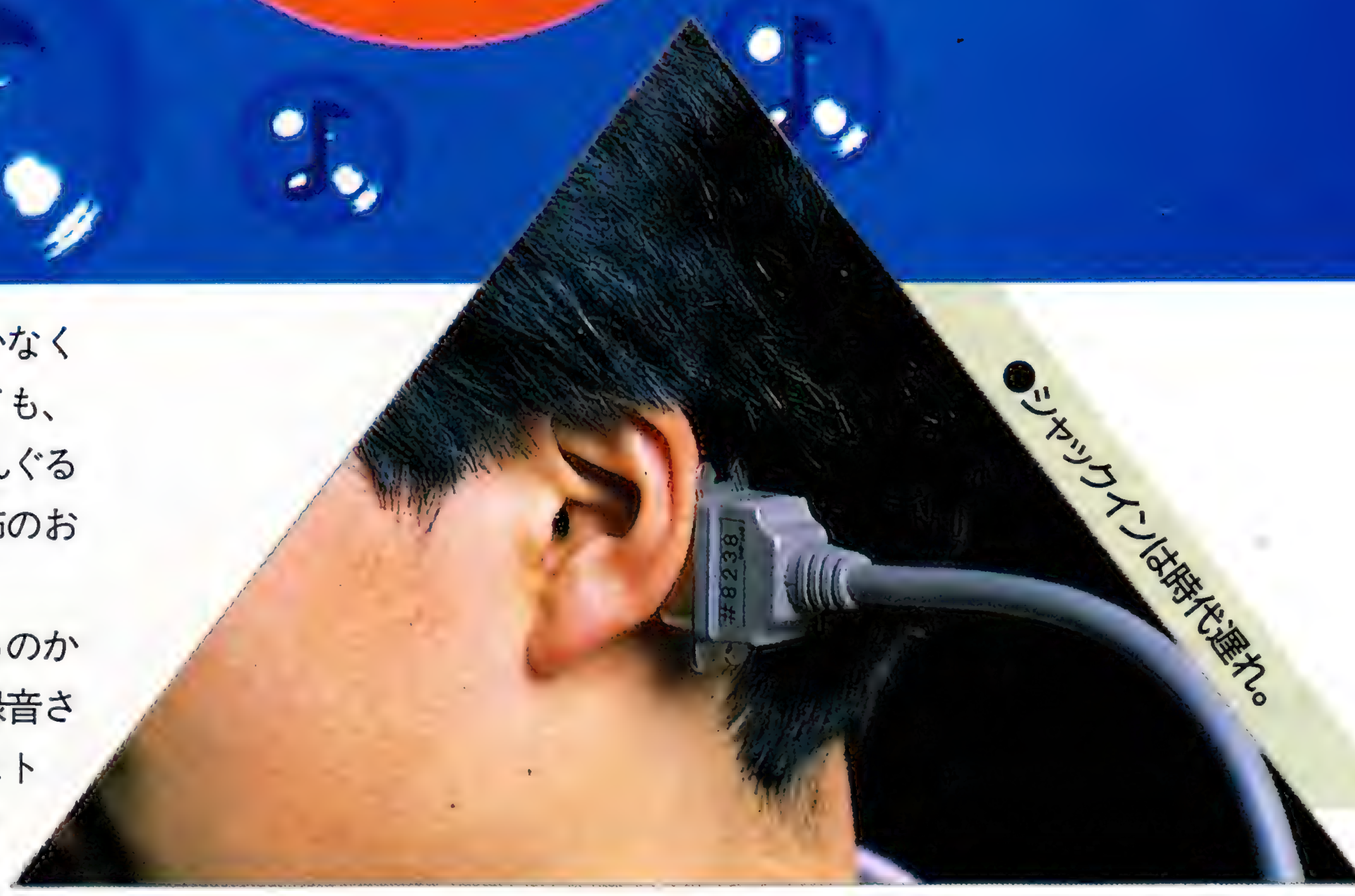
が、センサー技術の進歩で、その問題も少しずつ解消されつつある。言わばマン＝シンセインターフェイスは、これからもっともっとよくなると思うのだ。人工知能の研究が進めば、アレンジマシンだって出てくる可能性がある。メロディーを口ずさむだけで、好きな楽器編成で自動的にアレンジしてくれるのだ。

楽器を弾ける弾けないにかかわらず、楽譜を読める読めないにかかわらず、誰でも音楽を作ることを楽しめる。やー、夢のような時代だなあ。ただ、そんな時代がきても、感覚だけはキカイではみがけない。そこがまた音楽の面白さであり、難しさでもある。

1989 脳へニュルニュルへび年のコンピュータ

脳が人間のCPUならば、そこにダイレクトにデータを送るのが手っとり早い。そして、そこで起こることは、シミュレーションと現実の区別がなかったりして。





●シャックインは時代遅れ。

先号のスチャラカサイバー大合戦の記事で、〝シンクロ・エナジャイザー〟と〝ホロフォニクスサウンド〟を紹介した。1989年は、この2つのものに代表されるような考え方が、コンピュータの世界に、とくにアミューズメントに導入され始めるんじゃないだろうか。

その考え方っていうのは、誤解を恐れずに言ってしまえば、「もっと、人間の内部のことを研究しましょう」ってこと。そして、その研究をもとに、知覚の幅を広げ、現実以上の人工現実を作り上げようというものだ、と思う。

先号の記事を読まなかった人のために、このふたつのマシンの簡単な説明からいってみよう。

まずは、ホロフォニクスサウンド。これは、ステレオなどとは、まったくちがう立体音響のシステムだ。スピーカーが2つしかなくても、ヘッドホンをしていても、音が自分の回り360度をぐるんぐるん回ってしまう不思議と恐怖のお手軽遊園地なのだ。

なんでこんなことができるのかというと、このシステムで録音されたものには、リファレンストーンという音が一緒に録音されているから。人間の耳は、外界の音を聴くとき、このリファレンストーンを発していて、その音と外界の音との干渉から、音源の位置を〝脳が〟判断している。

ホロフォニクスは、このように生体のメカニズムを解明し、それを利用することで、異常にリアルなサウンドを実現しているのである。

じゃあ、こういうシステムができたことで、どんな面白くて新しくてうれしいことが可能となるのでしょうか？　想像してちょーだい。すごいでしょ。完全に360度の音を表現できるとしたら、たとえば、自分のま後ろで音を鳴らすことができるわけですよね。

『ウィザードリィ』のような3Dタイプのゲーム。主人公が暗いダンジョンをヒタヒタ歩いている。すると突然、後ろからガサガサッという音がする。慌てて振り返ると、そこには巨大な毒蜘蛛が……。

なーんていうゲームが作れてしまうのである。まあ、ホロフォニクスに関しては、その技術がきちんと開発者の手で管理されているし（中にはこの技術を盗もうとしている人たちもいるようですが、そーゆーことはしないように）、もうすでにアミューズメントとしての方法も研究され始めている。今からメーカーの人が、取り入れようとしてもちょい難しい。

だけど、生体のメカニズムを利用して、新しいことができるとわかっただけでも、めっけもんだ。あとは、このアプローチで研究しまくれば、いいわけだね。

お次のシンクロ・エナジャイザーも、生体のメカニズムを研究して作られたもの。ビジュアルの要素がより強いシステムだ。マシンの構造は、メガネの内側についた発光体が、ヘッドホンから流れ出るパルス音にシンクロして明滅するというだけの簡単なものだ。

被験者（このマシンに関しては、ユーザーというより、この言葉のほうが似合う）は、目を閉じてぼーっと発光体を見る。発光体は片目に4つしかついてないから、具体

的なものが見えるわけないんだけど、なにかが見えてくる。いわゆるハイの状態に近付くわけだ。

しかし、このマシンは、ただ幻覚を見ることのできるだけのマシンではない。ソフト(パルス音の変化と、それに応じた発光パターン)がものすごくよくできていて、被験者をリラックスさせたり、めい想状態へと導いたりする。刺激と生体の変化の関係が、研究しつくされている。ソフトの作り方によって、かなりアミューズメントの世界に接近できると見た。

ここまで読んでわかるように、紹介した2つは、視覚や聴覚を使ってはいるものの、従来とはまったくちがう使い方をしている。つまり脳に送り込む〝信号〟としての音や映像を利用しているのだ。

この、一見過激に見える、マンマシンインターフェイスの考え方だが、大きな目で見てれば、あたりまえの流れの中から生まれたもののようにも感じられる。

ゲームセンターでは、体感ゲームというものが流行だ。可動式の椅子を、いろんな方向に揺すって、現実をシミュレートしている。このシミュレートというのは、いわば、だまし絵である。

ただ、だます部分を目から体に発展させたところが、画期的だったのだ。ところが、目を攻めても、体を攻めても、実はだまされているのは、脳なのだ。だったら、直接脳をターゲットにすれば、より強烈にだますことができる。

こうした流れを考えると、体感ゲームの次のステップに進むための研究のひとつの成果として、ホロフォニクスやシンクロ・エナジャイザーが出てきたと考えられる。

というわけで、1989年は、この流れに乗って、生体や脳とのインターフェイスの研究が、ぐんぐん進むはず。で、早ければ年末あたりには、なんらかの形で、その成果がゲームとして出てくるだろう。もう機は熟しているのである。

1999 やみくもなシミュレートが超現実を作る

そうして、10年も生体の研究が進めば、当然のなりゆきとして、脳波をコントロールできるようになるはずだ。ホロフォニクスにしても、シンクロ・エナジャイザーにしても、そこへ向かうまでに作られた副産物的なにおいもする。

すでに、これらのものより、もっと直接的に脳波のコントロールを研究しているところも多く、日本でもいくつかのグループが極秘裡に計画を進めている。もう簡単なインターフェイスで脳波をサンプリングできるようになっているところまである。

なかでも面白いのが、アメリカの『マインドミラー』というハードウエア。おなじ名前のソフトが、Commodore64などであるが、あれとは別のものである。

このマシンは、人間の脳波、それも右脳と左脳の脳波を、同時に画面に表示できる機能を持っている。ユーザーは、この画面を見ることで、自分の精神状態と脳波のバランスを把握することになる。

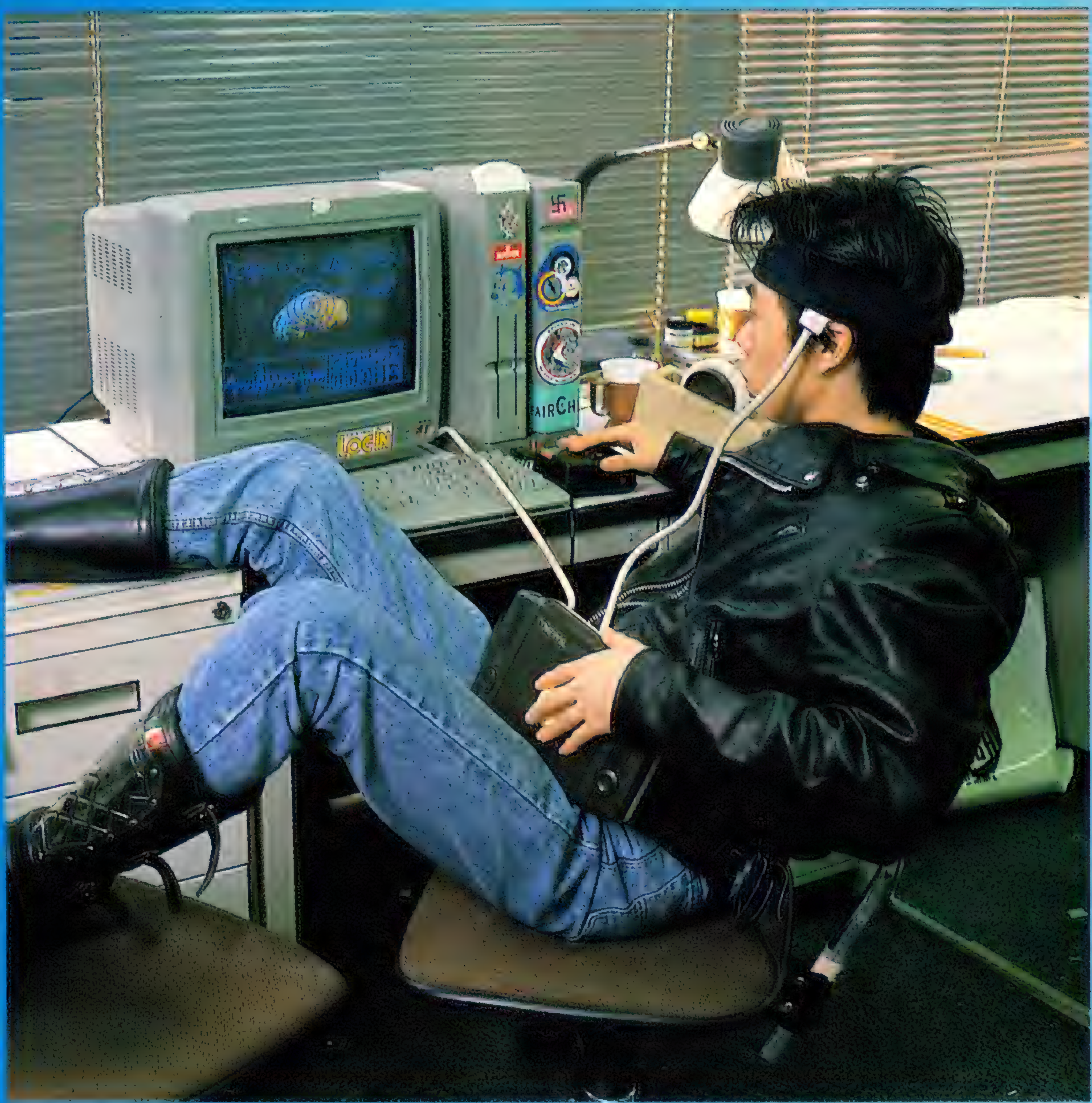
最初は、精神状態による波形の変化がわかるだけだが、徐々にどういう波形を作れば、どういう精神状態を得ることができるかがわかるようになる。こうして脳波をコントロールできるのだ。一種のバイオフィードバックね。

脳から脳波を引っ張り出すことに成功すれば、次は逆流させたくなるのが人情だ。これができると、すごい。疲れた大人が、思春期の恋する少年の脳波のサンプリングデータを、灰色の脳みそに送り込んだりするのだ。元気になることまちがいなし。

サイバーパンク小説では、体に光ケーブルをジャックインして、コンピュータとのインターフェイスにしているが、そんなことも必要ないかもしれない。少し楽観的な見方だが、現代物理の技術や、東洋医学の技術の解析で、簡単なバイブレーターによって体中にアクセスできる可能性があるのだ。

難しい理論なので説明に困るが、少年ジャンプに連載中の『ジョジョの奇妙な冒険』ってあるよね。あれって、波紋で体を治したり、敵の体を爆発させたりしてるけど、あれとおなじようなことを、まじめに考えている人がいるのだ。

そんなふうにして、体中にアクセス、または、それが不可能でも、脳波を流し込むことくらい、体を傷つけずにできるから、大丈夫。脳波を自在に操ることができれば、全身をコントロールできるから。



こうなると、コンピュータを通して、自分の体に入り込むこともできるようになる。ちょっとした病気なら、ゲーム感覚で自分の体に入り込み、自分の手でやっつけるなんてことも考えられる。

1989年から始まった、生体への探査の旅は、こんなところまで続いていくだろう。最初は現実のシミュレーションだったが、いつのまにかシミュレーションは、現実を超え、新しい現実を作りだす。

1989

国際科学技術娯楽年間

未来はこうなるに決ま

様々な最先端技術を目の当たりにして、特集スタッフたちは少々ハイになっている。彼らには、今回の取材はちょっと刺激が強すぎた感がある。しかし、知恵熱にうなされる彼らの頭の中には、なにかボンヤリと共通した未来像が浮かんできたようだ。



技術が発達すると著作権がなくなる？

というわけで、ログインという軽いお楽しみ雑誌で、とんでもなく高度で難しい記事を作っちゃったんですが、読者のみなさんには、なーんとなくわかっていただけたら幸いです。

ところで、実際に記事を作った4人の本誌編集者どもは、記事を書き終えてみて、どんなことを感じたのでありましょうか。また、みんなの意見を総合したときに見えてくるパソコンの未来像なんてものについて、果敢に語りあってもらいましょう。司会は、私、児玉清です（うそ）。

——みなさん、今回の特集で、何か言い残したことはありますか。

伊藤　ほんとはね、もっといいこと、いっぱい聞いてきちゃったんだけどね、もったいないから言わないの。

船田　僕は、ことが重大すぎて書きづらかったことがあるな。

——もしかして、CDがどんどん作れちゃうことによって引き起こされる著作権問題？

船田　もうあの機械は、某国からものすごい問い合わせがきてるって。そういう国の人たちが、ばんばんコピーして、めちゃくちゃに好き勝手をやれば、自ずと著作権ってものに対する考え方が変わってくるんじゃないかな。

五十嵐　デジタル通信回線がネットワークされるようになると、あるソフトがひとたびネットに乗れば、瞬時にして全国の人はそのソフトを所有できるようになるわけですよ。こうなったら、著作権もなにもあったものじゃない。

船田　ネットワークの世界は、初めはそんなこんなで、アナーキーな感じになると思うんだけど、そのうち、みんなでうまくやっていこうって動きが出てくるでしょ、当然。そのときに、先にうまくやっちゃえば、それが先例になってそのとおりの世界になるよ。コピーし放題の世界にも、もうちょっと作者尊重の世界にもね。もっとも、未来はソフトの所有ってのが、できなくなるんじゃないかな。大容量時代だから、ソフトをいちいちコピーしてたら、一生が終わっちゃうよ。テレビの映画をビデオに撮るより、レンタル屋で350円のレンタルビデオを借りてきたほうが早いし安いでしょ。ソフトもそうなるでしょ。

藪　僕は昔、音楽の著作権に関する仕事をしてた立場から言わせてもらいたいんだけど、技術がどう進もうと、何かいいものを作った人には、それなりの報酬は払ってやるべきだと思う。作品を手に入れたり、見たりして、よかったと感じたら、それに見合うだけの報酬を出すという習慣がつくといいね。それを、法律なんかでガチガチにしちゃうと、かえって変なものになっちゃうからね。

——未来のソフトのあり方の話になっちゃいましたね。しかし、今回の特集をとおして読むと、いずれそういう社会になっていくことは確かのようですね。

伊藤　あのね、モラルの低い人は謎の病気にかかって死んじゃうことになってるんです。で、モラルの高い人だけが生き残って、新しい世界を作ることになってるから、大丈夫です。きのう夢で見たもん。

藪　そのモラルの高い低いって、何を基準にしてるの？

伊藤　著作権を尊重するかどうかでしょ、やっぱり。

藪　じゃあ、不法コピーをすると、死んじゃうわけか。

伊藤　そう。

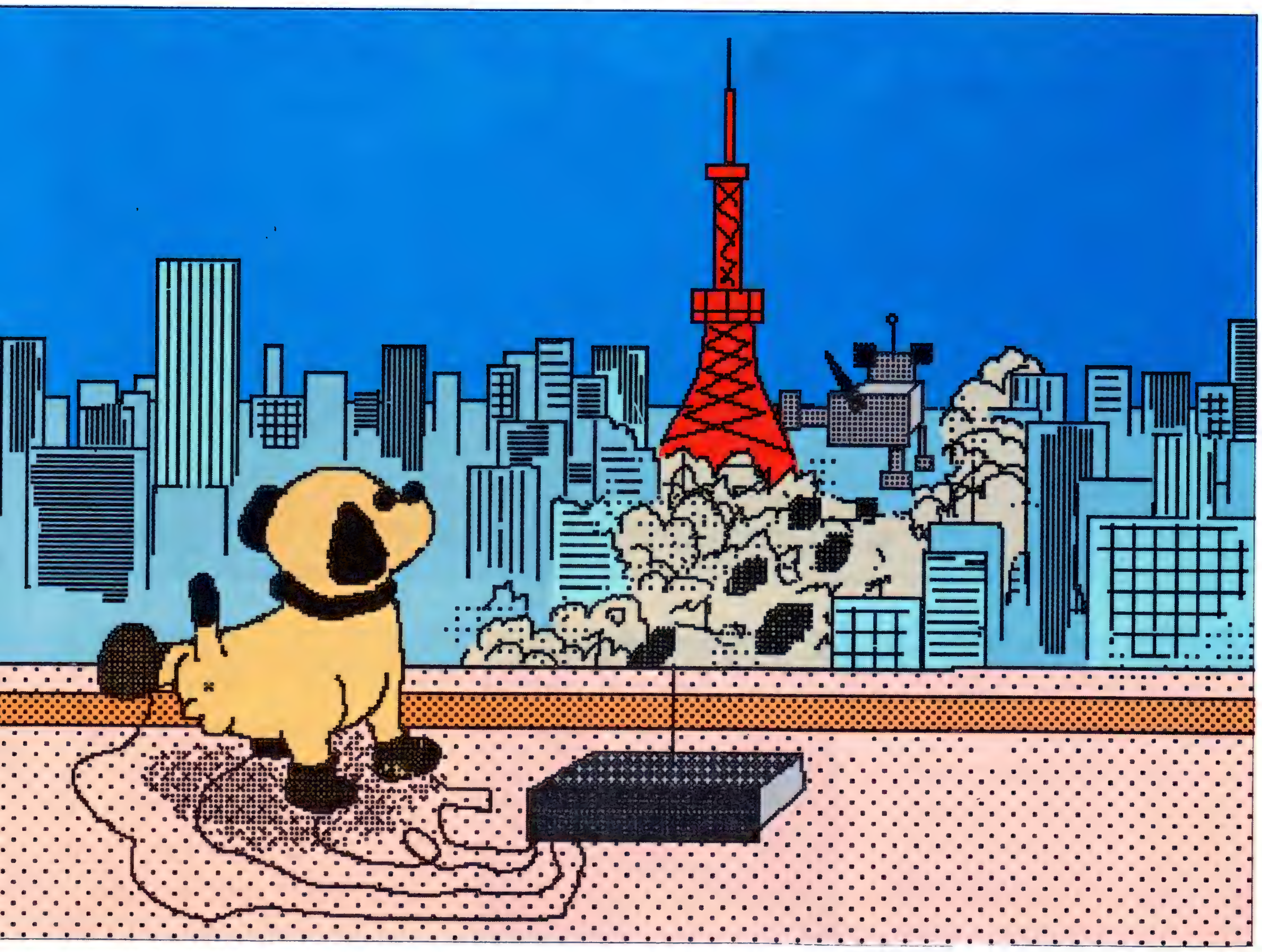
ネットワークの未来は暗黒かバラ色か

——五十嵐は、ネットワークの記事を書くのにそうとう苦労してたみたいだね。

五十嵐　そりゃあ、そうですよ。'70年代の技術であるローカル・エ

ってるかもしれない

1999 大予言対談



リア・ネットワークですらまだまだ普及してないのが現状ですよ。現在の技術レベルのネットワークが普及するにはあと10年や20年はかかるでしょうね。ということは、テクニカルな面では、1999年のネットワークについて書くことがない。それ以外の政治的な話をしようとすれば、際限なくブラックにならざるを得ないわけです。

——え、なになに、どういうこと？

五十嵐　デジタル回線によるネットワークが日本中に普及するとですよ、情報網を権力者に支配されやすくなるんです。デジタル回線の場合、どこで誰が、誰と何の情報を交換しているなんてことは、すぐにわかっちゃう。こうなると、情報の国家統制とか、そういうほうに突っ走っちゃうでしょ。

——どーして、そういうふうに難しく考えちゃうの？

伊藤　暗い未来は、考えないに限るのだ。

船田　そ、考えないの。

五十嵐　もちろん、明かるい未来もあるわけですよ。さっき藪サンが言ったみたいに、ネット上に新しい価値観が生まれて、著作権問題なんかが、みんなのモラルでもってうまくいっちゃう世界がね。

藪　音楽なんて、誰にでも作れるようになるから、もうそこいらじゅうに音楽のデータが溢れるだろうね。作りたい人が勝手に作ってネットで流す。それを、聞きたい人が勝手に聞いて、気に入ったら作者になんらかの報酬を払う。

五十嵐　それが、現実の世界でのお金である必要はないわけですよ。全世界のネットのなかで通用するクレジットにしておいて、それをやり取りするようにすれば、そこに新しい経済体系ができるわけですよね。

河野　現在の貨幣経済がいくところまでいくと、金や銀なんかの実際に価値のあるものに基づいた貨幣経済とは違う、純粋なクレジットによる経済体系が作られるってことは、古くから言われているのだよーん。

——いきなり登場したのは、大阪出身、経済オタクの河野副編集長。

河野　もっとも、1999年あたりじゃ、まだまだそこまではいかないだろうけど。

——だって、10年なんてすぐだよ。

船田　オリンピック２回だね。

河野　うちの絢子は11歳になってるなぁ。

——あ、司会の分際ですいませんが、この前生まれたうちの美保里ちゃんは、10歳でしゅね。ほえほえ……。おっと、失礼。よだれがたれてしまった。

10年後のパソコンはどーなってるんだ

——で、みなさん。10年後のパソコンってのは、どんなになってると思いますか。

伊藤　わかんない。

船田　難しいなあ。

五十嵐　まあ、エレクトロニクス製品というものは、時間がたてば安くなることは、わかりきってますよね。

船田　データグローブも、大量生産すれば、コストはうんと安くなるだろうなって感じだね。

河野　10年たっても、パソコンはパソコンだと思う。Apple Ⅱも、まだあったりして。

——ログインは、まだあるかしら。

船田　森林資源の保護の関係で、紙の値段が上がるでしょ。もしデジタル回線によるネットワークで高解像度のグラフィックなんかがばんばん出るようになれば、情報を売り物にするペーパーメディアなんかは、ネットに食われるだろうね。情報も速いし。

河野　そうなっても、川村は締め切りを遅らせるだろうな。

川村　あちゃちゃちゃ……。

——キミは、原稿を書いてなさい。

藪　結論として、これからのコンピュータ社会は、僕たちの心がけしだいで、暗黒世界にもバラ色の世界にもなるってことだね。

——謎の病気にかかって死にたくなかったら、愛のあるコンピュータ社会を作りましょう。

福田有宵先生の大予言スペシャル 1989年のパソコン界を占う 前編



『スーパー占い』でおなじみの福田有宵先生に、1989年のパソコン界について占ってもらった。中国3000年の歴史をもつ易学で最先端技術の未来を占うという、まるで〝マヨネーズツナおにぎり〟みたいな企画なのだ。

まずは『1988大予言』の答えあわせから。

ログイン1988年1月号で、福田有宵先生に1988年のパソコン界を占ってもらうという記事を作った。で、今年も同じことをやろうというわけ。しかし、何ごともやりっぱなしはいけない。占いにだって、答えあわせは必要だ。なぜなら、ぜーんぜん当たらない占いは、占いではないからだ。

というわけで、1989年を占う前に、この前の占いの答えあわせをしておきましょうね。

●業界は定着安定

業界は安定しているように見えるが、内部では5～6月と11～12月に動きがある。大手2社に小さなソフトハウスが統合されていく。アメリカから2社が日本に進出する。また、海外のゲーム2本が大ヒットする。ソフトは値下げの傾向をたどる。との占い。



表面的には平穏な1年だった。5～6月は、ビジネスショウ、マイコンショー、そしてアメリカのコンシューマー・エレクトロニクス・ショーが開催された時期。業界内部では世界的な動きがあったわけだ。

11～12月は、エレクトロニック・アーツが突然日本から撤退した。あとは、スーパーファミコンの発表があった。これは大きかったな。

アメリカからはマイクロプローズが進出。シエラ・オンラインも進出したかな、どうかな、って感じ。海外のゲームでは『マイト・アンド・マジック』がヒットした。もう1本は、ちょっと早いかもしれないけど、『テトリス』かな。ま、毎年2本ぐらい海外ソフトがヒットしてもおかしくないけどね。



大手2社に小さなソフトハウスは統合されていくというのと、ソフトの値下げは、どうやらハズレみたいだ。

●単純なゲームが流行る



ぶっこわし、スピード、騒々しい音を前面に押し出した単純なゲームが流行る。音に工夫のあるものが目立つ。陣地とりゲームも人気を集めるが、大ヒットにはならない。アーケードマシンでは、下のほうが動くゲームに人気がでる。電話回路を使った娯楽が流行り、終盤に予定外の客あり。との占い。

これはバッチリ。特にX68000とMSXでは、シューティングゲームのブームだった。MSX用のサウンドチップ搭載ROMの『グラディウス2』が話題となり、X68000では、『ドラゴンスピリット』がログイン11月18日号のTOP30で第1位となった。陣地とりゲーム、すなわちシミュレーションウォーゲームは、頑張ったが去年ほどじゃなかった。

アーケードマシンでは、背景のグラフィックをグルグル動かすというやつが流行った。『パワードリフト』や『メタルホーク』がそれ。地面、つまり下がグルグル動く。

ネットは大いに盛り上がったね。予定外の客とは何だろう。〝メガドライブ〟かなあ。

●中折れマシンが流行る

類似型のコンパクトな中折れマシンが流行る。縦型マシンに関心が集まる。との占い。

ラップトップは流行った。特にPC-9801やIBM-PCのコンパチ。縦型のX68000は、値下げもあって、人気が上がった。

それから、レギュラーの占いコーナーで、ソニーがウォークマンのすごいのを出すって占いがあったけど、それビデオウォークマンでしょ。



1989年のゲーム界の傾向 古いゲームが注目され、再生品が成功をおさめる

では先生、1989年のゲーム界の傾向を占ってください。

「はいはい。業界全体の傾向として、1989年は、新しいタイプのものが生まれるというよりは、今あるものを改良していくという年です。個性的なものより、一般的で人気のあるものをベースに、ユーザーの要望に注意しながら、そこから枝を伸ばしていきます」

つまり、売れ線のゲームがいいってことですね。

「そうなんです。前半に、レトロブームが起こります。過去に流行ったゲームが、ユーザーの間で注目され始めます。その傾向が、後半になってから形となって現われます。古いゲームを一部やきなおしたもの、再製品が現われるでしょう。値段を低くおさえ、大衆化路線を第一に考えることができれば、メーカーは成功するはずです。みんな口では新しいものをと騒ぎますが、声はすれども姿が見えずで、新しいものはなかなか現われません。目玉が出てくるとしたら、後半です。古風な感じのゲームでしょうね。4月、8月、11月にヒット作が出るとか、何かがブームになるといった動きがあります」

サウンドやグラフィックは、どんどん発達するでしょうね。

「音よりも絵ですね。美的な要素を高めたいという意志が、メーカーには強く出ていますよ」

グラフィックや音楽などの、ゲーム以外のツールソフトはどうなんでしょうか。

「基本的には従来型です。180度転換というような要素はありません。



今あるソフトは、どれも共通する部分が多いのですか」

はい。だいたい基本はいっしょですね。

「そうでしょう。それだけに、みんな、画期的なものをつくろうと必死になりますが、それよりも、今のものをさらに複雑化して工夫してくるでしょう。1本の木からたくさんの枝が出るような形です」

1989年のウケ線ゲーム テクニックよりもハートでプレイする見聞ゲーム

1989年は、どんなゲームが主流になりますか。

「やはり、冒険ゲームが主流ですね。山があって、道があって……。しかし、今年の流行は、怪物とではなく、自然との対決になるでしょう。それから、情報に関するものも大切です。冒険ゲームでは情報が関係することがありますか」

はい。ロールプレイングゲームですと、いろいろな人と会話をして情報を集めて、謎を解いていくのが一般的なパターンです。

「そう、それが大切なんです。それから、海外旅行のような感覚でいろいろな世界を回って見聞をしていくような、そんなゲームがいいようですよ」

社会科の教育ゲームみたいなものですか。

「教育的ではなく、もっと素直に楽しめるものです。アラビアンナイトのように、ロマンのある冒険です。また、アルプスの少女のように、純粋な心のゲームが流行りますね。テクニックよりもハートで楽しむゲームです」

ほかのタイプでは、流行りそうなものはありませんか。

「そうですね、秋ごろになれば、最終的に和解して終わるようなゲームがいけそうです。法律をからませて、2者が対立しているところに仲裁者が入って和解させるというようなものです。法廷を扱ったゲームなんて、ありませんか」

まだちょっと……。でもロールプレイングゲームの世界に変な法律があったりしたら、面白いかもしれませんね。

「そのほかにヒットの可能性のあるものというと、『鉛の兵隊』みたいに最後にもとに戻って平和に解決するゲームです。ファンタジーの世界よりも、現実を押し出したほうがいけますよ。売れる名前は、ドラゴンとか龍とか天が付くもの。または天を表わす意味のもの。アルファベットなら、TかRかKが付くものがいいでしょう」



ジャンルごとの傾向

ロールプレイング　社会派RPGで世直し

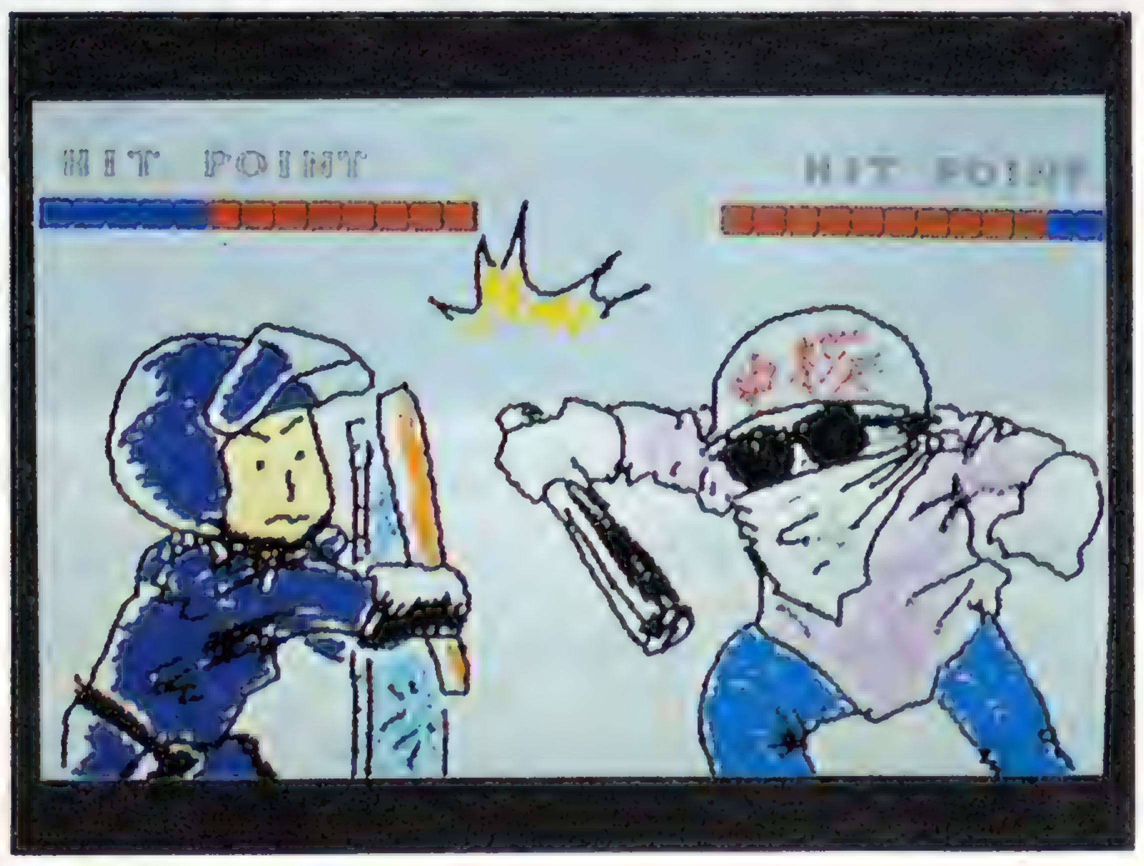
RPGは、どんな感じになるでしょうか。

「以前にくらべて、ちょっと元気がなくなっていましたね。ですが、春先からまた、ほかのジャンルを押しのけて、グッと盛り返してきます。夏ごろに新タイプのゲームがでてくるでしょう。しかし、その後の伸びがありません。半年くらいブームが続いて、また落着きます」

どんなゲームがウケますか。

「なにか、革命を起こすようなものがいけますね。ひとりのヒーローよりも、グループで世直しをするようなものです。私は『アラビアのロレンス』を思い浮かべたのですが、そんな感じのものはどうでしょうね。社会性のあるゲームに人気が集まるようで、す。また、革命を起こすということには、RPG自体を変えるという意味もあるんです」

RPG自体を改革して吉ということか。夏に出るという新しいタイプのゲームに、大いに期待をかけましょう。



アドベンチャー　未解決のエンドがいい

アドベンチャーの傾向なんて、どうなりますかね。

「アドベンチャーは、これまで一部の愛好家によって支えられてきたようなところがありましたよね。そのため、限られたシェアしかなかったでしょ」

はい、そんな感じです。

「まず、それを打開するのが課題ですね。そのためには、メーカーは、ゴールインまでの間に、どのように伏線を張るかをもっと研究するべきですね。あとは、答えあわせを大切にすることです。ひとつひとつの関門に答えを出しながら進んでいくようにするとよいでしょう」

最後にまとめて大きな答えを出すんじゃなくて、小さな問題を次々と解決していくというようなゲームですね。

「そうです。そして、最後は未解決のまま終わるのです。探偵もののアドベンチャーなどでは、事件は80パーセントまで解決するのですが、そのあとは謎に包まれたまま終わらせます。そうして余韻を残すようにするんです。解決にばかりこだわると、型にはまってしまうんですね」

具体的に、どんなゲームが流行りそうですか。

「探偵ものはいいですね。名探偵ナントカ、ってな感じのやつなんか、いけるんじゃありませんか。それから、水の上の火、船、石油の発掘などを盛り込んだものが人気を呼びます。油田を探し求めて各地を旅するようなストーリーはいいでしょう。また、洋上のロマン、太平洋のひとり旅のような発想によって、内容を雄大にすることができますから、メーカーのかたは考えてみてはいかがでしょう」

北海油田殺人事件なんてゲームを作ったら売れるかもしれないな。

アクション　映画風に美的に

アクションは、どんな傾向にありますか。

「画一的で、一時的な興奮を与えてくれるだけのものでした。ほかのジャンルのゲームにくらべて、飽きやすい、興味が続かないという声が出ていますね。パターン化が進んで、ゲームの中身を見破られやすくなってしまっています。メーカーでは、目先の変化だけに終始していたようなところがあり、そのツケが回ってくるといった感じですね」

先生、さっきから伺ってますと、先生がおっしゃる今のゲームの傾向は、どれもまったくそのとおりです。もしかして、ログインを隅から隅まで読んで研究してるんじゃないですか。ゲームセンターとか通ったり、奥の部屋にX68000かなんか、隠してあるんじゃないですか。

「いえいえ、ログインはパラパラっと目を通すだけですよ。ハハハ」

そうですか。では続けましょう。では、どんなゲームがユーザーに望まれるようになるでしょうか。

「みなさんは、夜の世界から昼の世界に変わることを望んでいます。明かるく、きれいな画面のゲームです。アクションは、いままでにも増して、美しい絵がらが好まれます。宝石や美術品の奪い合いなんていいでしょうね。メーカーは、美しくてスッキリした画面を作ることを大きな研究テーマにするべきです。また、フィールドアスレチックみたいに肉体を使ったものが流行ると出ています。映画でよくあるでしょ、ルパンみたいにロープからぶら下がったりしながら、宝石を盗むようなやつが。ああいった、しゃれたセンスの泥棒を題材にしたアドベンチャーができたら、人気を呼ぶでしょう。映画から題材を取るといいですよ。映画風アクションですね」

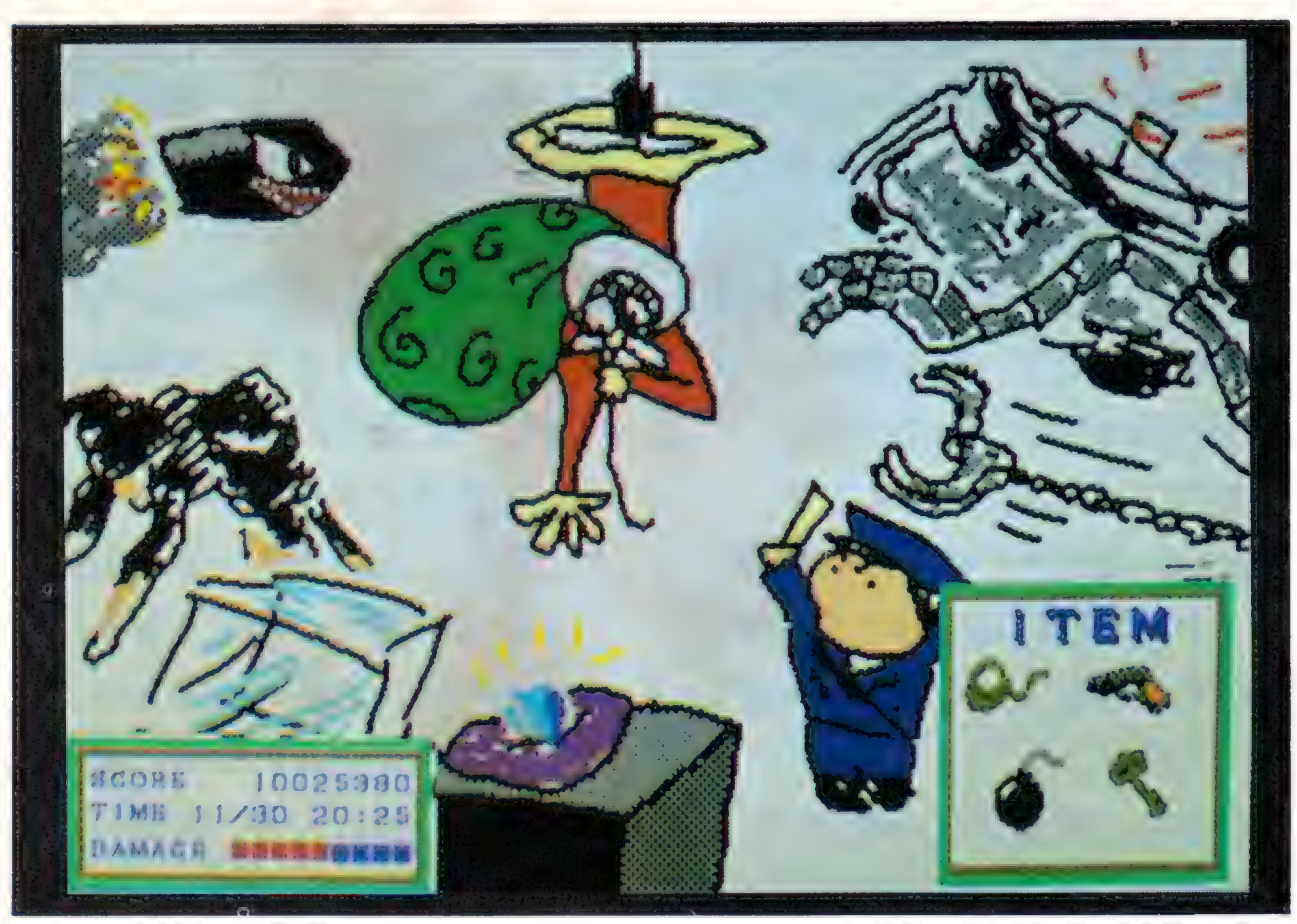
複雑なゲームの流行の反動で、単純なシューティングアクションが流行るという、先生の前回の大予言のとおり、1988年はアクションの年だったわけですが、ヒットしたゲームのほとんどがゲームセンターのマシンからの移植でした。1989年も移植は続けられるんでしょうか。

「やはり、それが基本になるでしょう。しかし、そこから脱皮しなくちゃいけないんです。従来のは、人気の上ではもう限界に達してますからね。とは言っても、メーカーは、まだ移植版にこだわっているんです」

ヒットゲームは現われますか。

「夏ごろに、しゃれたものが出てくるでしょう」

どのジャンルも、はっきり言って、ネタ切れぎみなんですね。



シミュレーション　スピードと音が決め手



「1988年は、3人とか3種類の組み合わせのゲームが密度が高く優れていましたね」

あ、『三國志』ってのがヒットしました。

「この分野は、まだ未熟な性質を持っています。しかし、発想の転換がなかなかできないために、類似性に悩んでいます。今一歩のところで前に進めないもどかしさがありますね。もっとストレートな表現が必要です。ポイントは、スピードと音の組み合わせです」

ヘックスとか数値とか、複雑で形式的な世界ですからね。ストレートな表現っていうのは、本当に欲しいところです。何か、新しい動きはありますか。

「3月までの間に、新しいタイプのものが2本、ヒットするでしょう。なかでも、スピードを競うものが、ゲーム界全体を押し上げるほどの人気を得ます。カーレースのシミュレーションのようですね。また、ロケット、雷……、電波ですか、それとレーザー兵器などが登場する未来の戦争ゲームがヒットします。これは大手ではなく、小さなソフトハウスが、若手のアイデアを起用してまとめた作品なんです」

ところで、飛行機の操縦を楽しむフライトシミュレーターなんて、流行りますでしょうか。

「まだちょっと、ダメみたいですね。1989年はPRの年です。ここで種まきをしっかりしておけば、1990年に海外の優れたフライトシミュレーターが上陸して、1991年になってから、評価されブームが起こります」

たぶん、そのころにならないと、日本人が満足できるだけのきれいなグラフィックのフライトシミュレーターは、ハード的にもできないんだろうな。

テーブルゲーム　答えを提供する



麻雀とか将棋とか、従来からあった室内ゲームの類のコンピュータ版ってことなんですけど、どんな傾向にありますか。

「いままでは、何か拡散しすぎていて、収拾がつかないようなところがありましたね。これまでにヒットした種類のものは、ピークを過ぎました。メーカーも、これではいけない、とばかりに新しい工夫を凝らしてきます。これからは、こぢんまりとした、まとまりのあるものがいいでしょう。あまり枝を広げないで、わかりやすくすることです」

具体的には、どんな工夫をすればいいのですか。

「考えさせるよりも、うまく具体的な答えに導いてくれるような工夫です。それと、スピードアップですね。数あるテーブルゲームの中でも、趣味として楽しめるもの、特に将棋が伸びてきますね。何かヒットするものが出るでしょう。前宣伝でニュースを提供し、話題を呼びます。期待どおりの作品にお目にかかれそうですよ。答えに導くというのは、将棋でいうなら、次に打つべき手、つまり正解を見せてやるというようなことです。少し上の年齢層が欲しがるような、高級品にするといいでしょう。ちょっと高価になっても大丈夫ですよ」

麻雀ゲームには根強い人気がありますが、どうでしょう。

「頭打ちです。それは、もっとも複雑で変化に富む麻雀というゲームが、退屈で新鮮味のないスタイルに陥ってしまっているからです。メーカーはもっとプレイヤーの意見を聞いて、大きくスタイルを変えていく必要があります」

アメリカのチェスソフトみたいに、トーナメントで優勝するような、〝権威ある〟将棋ソフトってのがあってもいいな。

パズル　単純なものの組み合わせ

「みんなが興味を持っているジャンルながら、意外に飛躍的な売り上げに恵まれていません。寄せ集めの密度が低く、途中で続かなくなる、面倒になるといった問題のあるゲームが多かったようですね。また、いいものとつまらないもののバラつきが激しく、メーカーはつまらないほうにばかり力を入れてきました。しかし、このジャンルは伸びてきます。よりパズル性があり、複雑ではなく、わかりやすいパズルを組み合わせて楽しむといったものが出てきそうですね。問題の出しかたも、ハッキリとしてわかりやすくなります」

具体的には、どんなパズルになるんですか。

「難しいですね……。夏過ぎでしたら、火、光、電気が登場するもの。それから、箱を使っての3次元的なもの。フォーム作り。迷路もいいですね。たとえば、こんなのはどうでしょうね。兵隊さんをある隊列に組むのですが、そのために、いろいろなところからその位置にふさわしい兵隊さんを連れてこなければならない、なんてのは。つまり、パズルのコマがそれぞれ意味を持っているんです。それから、絵をきれいにしなければいけません。パズルでも、うつくしさが要求されます」

昔、『きね子』という、絵が動くジグソーパズルがファミコンであって、僕、大好きだったんですが、あれがX68000みたいな高級なパソコンに移植されるなんてことはありませんか。

「技術的に、難しそうですね」

大予言スペシャルはまだまだ続く

まったく、パソコンやゲームのことなんか、何にも知らないのに、なーんで、ソフト業界の裏事情までわかっちゃうんでしょうか。今回はゲームについてしか大予言できなかったが、次回は、グラフィックソフトや音楽ソフトのこと、ハードウエアの傾向、ネットワークはどうなるか、世界の動きはどうか、この業界にはどんな事件が起こるか、さらに、ゲームやハードの10年後の姿まで大予言しちゃうのだ。たかが大予言とバカにしてはいけない。次回は、グッとためになる大予言なのだ。なんです、先生。それを読むと大吉？　ははーっ。

ログイン ソフトウエア コンテスト

第2回 堀井賞・木屋賞結果発表



2回目を迎えた堀井賞・木屋賞の審査会。今回は、ログインとMSXマガジンの誌上でエントリーされた16作品を対象に、長時間にわたる慎重な審査を行なった。だが、残念ながら堀井賞・木屋賞に該当する作品はなく、佳作2作品を選考するにとどまった。

残念ながら堀井賞・木屋賞は 該当作な・し・だ・！

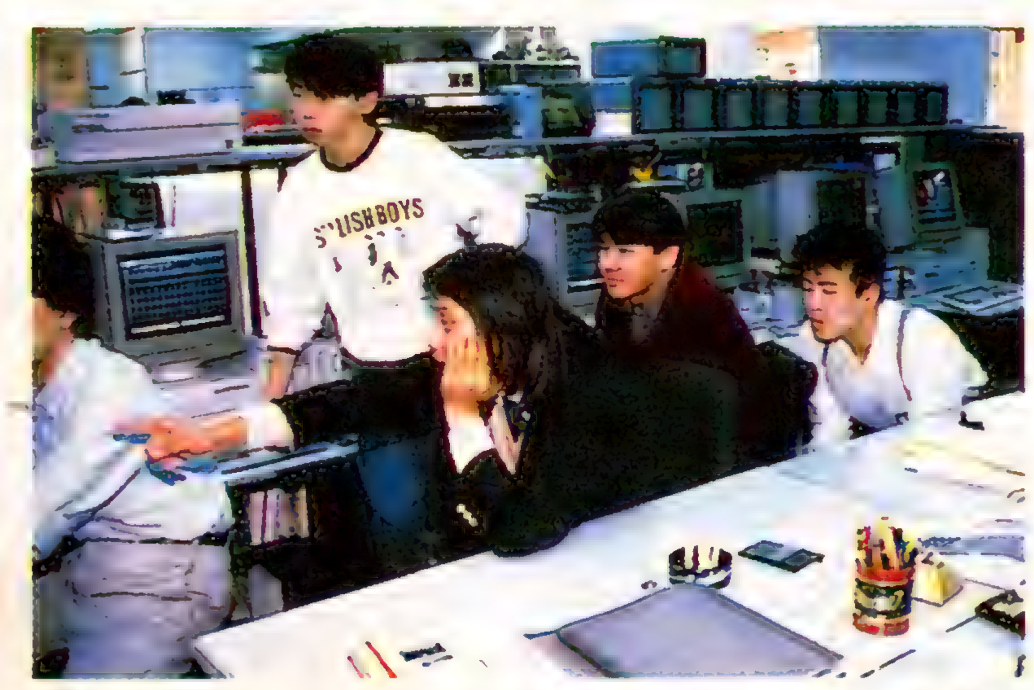
次世代を担うスターゲームデザイナー、スタープログラマーを育てるため、毎号連載を続けているログイン ソフトウエア コンテスト。その最高の栄誉である堀井賞・木屋賞を選ぶ審査会が、MSXマガジン編集部と合同で開かれた。

今回の審査の対象になる作品は、1988年下半期にログインとMSXマガジン両誌のソフトウエアコンテストにエントリーされた16作品。そのジャンルは、アクションあり、アドベンチャーあり、RPGあり、パズルあり、シミュレーションありと、実に千差万別。どれも読者の熱意がこもった力作ぞろいだ。そこで両賞の審査委員長をお願いした堀井雄二さん、木屋善夫さんとともに十分に時間をかけ、慎重な審査を行なった。



☗堀井さんは、新しいゲームの製作とテレビ出演（！）の合い間をぬって審査に参加してくださった。

だが、その結果、堀井賞・木屋賞に該当する作品を選ぶことはできず、佳作2作品、選外佳作8作品を選ぶにとどまった。第1回目の審査会に続いて、該当作なしになったことは、ログイン編集部としてもまことに残念である。



☗『ピラミッド・ソーサリアン』の製作に忙しい木屋さんには、特にプログラム技術を審査していただいた。

佳作に選ばれた作品は、それぞれ魅力を持っており、かなり遊べるものであったが、オリジナリティ、演出、完成度の面などで弱点を持っており、両賞にはおよばなかった。それぞれ審査の評を掲載したので、じっくり読んで、面白いゲームを作るには、何が必要かをしっかりと考えてほしい。

なお、今号から'89年上半期に入る。ソフコンも一部強化して連載を続けるので、第3回堀井賞・木屋賞をめざして頑張ってくれ。

LOGIN SOFTWARE CONTEST

佳作 堀井賞・木屋賞獲得まであと一歩だっ!

幻の街　X1　三重県/西敬史



街を襲った黒い雲。人々は伝説の魔王モゲオが復活したのだ、と噂する。キミはひとりの勇者となり、魔王を倒すために旅立つのだ。RPGから経験値や戦闘シーンを取ってしまったような、スクロール型のアドベンチャーゲーム。冒険小説のような味わい深い作品だ。

評　堀井雄二

登場人物の会話は、ギャグがほどよくきいていてテンポもよく、プレイヤーをストーリーに引っぱり込む力がありますね。物語の展開も自然で、なかなかドラマチック。作者は物語をまとめ、演出を高める力を持っているようです。これで登場人物がいつもマップの上にいて、街を歩き回っていたりしたら申し分ないですね。だが、キャラクターや背景のグラフィックが、市販のゲームにそっくりなのは残念。独自のものをめざしてほしい。



➡作者は、高校3年生。本格的なゲームを作ったのは初めてだという。次回は、アクションゲームに挑戦したいとのことだ。

Gun・Fish　MSX　埼玉県/高原保法



タイ焼きみたいな顔をした鉄砲魚が、空中から到来する虫を次々と撃ち落としていくシューティングゲーム。唯一の武器である〝ウォーターショット〟は、左右の斜め上に発射される。キャラクターの動きがコミカルで親しみやすい作品だ(MSXマガジンエントリー作品)。

評　木屋善夫

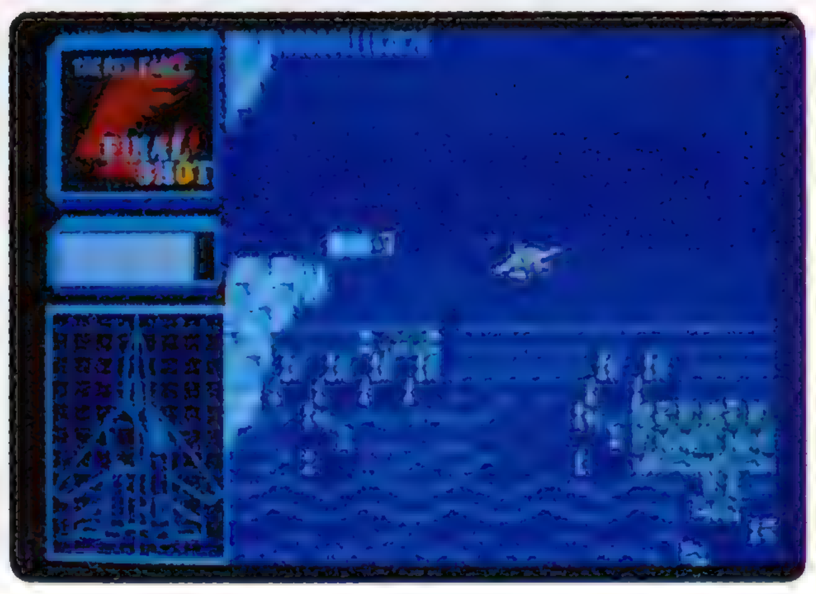
遊べるアクションゲームです。なんといっても鉄砲魚を主人公にするという着眼点がいいですね。ただ、せっかくの発想だから、より発展させてストーリー性をもたせるとゲームが面白くなります。たとえば、冒険の目的をはっきりさせ、それを成し遂げるために体力をつけ、先へ進んでいく設定にするとか。また、せっかく朝・昼・晩と3度の食事を用意したのだから、朝は小食だが、夜はぜいたくになるなどの趣向を凝らしても面白くなると思う。



➡作者は、『ミッドナイトチェイス』などでお馴染みの高原クン。専門学校に在学中だ。現在、RPGを製作中なんだって。

選外佳作 評を読んで作品の弱点を理解し、克服せよ!

FINAL SHOT
X1turbo　埼玉県/磯野猛



突然現われた異星人に、征服された地球を取り戻すため、最新鋭戦闘機〝スクランブルファイター〟が出撃する! 3Dならではのスピード感と迫力があり、誘導ミサイルによる攻撃がウリのシューティグゲーム。

評/迫力があるが、自分が撃つミサイルの煙が大き過ぎて、敵からの弾が見えにくい。また、当たり判定があまいのも残念だ。3Dシューティングはプログラム技術的に難しいので、作者はよく頑張ったといえるが、それだけに新しいアイデアがもうひとつほしかった。

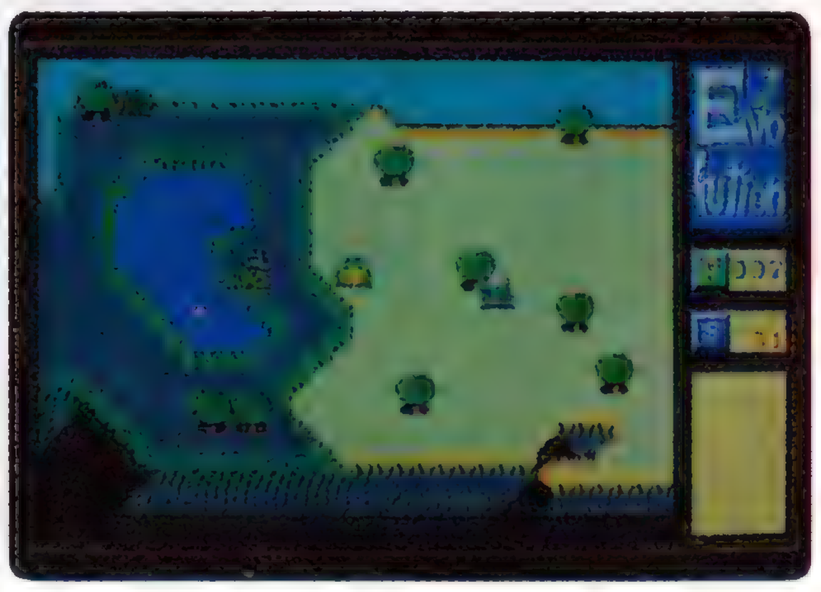
ループ・ザ・ループ
PC-8801　山口県/柴田礼



知恵の輪のように絡みあったパイプを、パネルを入れ替えることでループ状にし、すべてを取り除くことがゲームの目的。シンプルな操作と画面ながら、脳ミソをフル回転させなければ解けないパズルゲーム。

評/最初にルールの理解を助ける簡単な面があるのは親切だが、すぐ難しくなってしまうのが残念。パズルは試行錯誤のゲームなので、手数が決まっていて一手でも無駄があるとダメなのはつらい。また、解けたときにプレイヤーをほめたたえる〝アメ〟の部分がほしい。

EVOLUTION
PC-8801　神奈川県/作田仁



生物の進化をシナリオに取り入れたアクションRPG。主人公はカエルの姿でスタートし、ほかの動物を倒しながらアイテムを集める。そして、人間への正しい進化の道を探すという、アドベンチャー色の強い作品。

評/生物の進化をRPGにしたというアイデアが面白い。だが、ゲームバランスが悪く、主人公が弱いので、プレイしていてRPGの快感が少ない。また、進化の方向がはっきりしないというのも残念だ。いっそ敵との戦いかたで進化が決まるようになっていたら面白かった。

PRESENTIMENT
X1　徳島県/星合健二



とある男子校で起こった殺人事件。キミは主人公に成り代わり、事件の真犯人を突き止めるのだ! モノクロのグラフィックがストーリーとマッチしていて、情感たっぷり。ほのぼのとしたアドベンチャーゲーム。

評/操作性がよいため、選択肢が多くても苦にならない。会話やストーリー展開のテンポもよく、プレイしていて気持ちがいい。しかし、肝心の結末がありきたりだ。いかにも自分が犯人であるかのように思わせておいて、さらにもう1回どんでん返しがあればよかった。

総評

お忙しい堀井さん、木屋さんをログイン編集部にお招きして審査を行なった。両氏のゲームに対する情熱は、もちろん、並じゃない。一本一本じっくりプレイしていただいてコメントをもらったから、これをしっかり読んで、ゲーム作りのポイントをよーく学んでくれ。そして、いつかこの2人を追い越すつもりで頑張るベシベシ！

アマチュアならではの冒険をしよう

堀井賞審査委員長
堀井雄二さん



今回エントリーされた作品は、前回よりたしかにレベルアップしてますね。操作性やデモ画面など、遊びやすさや演出の面で、プレイヤーへの配慮が見られる作品が増えてきた。この点で、かなりプロに近づきつつあるようです。

プログラムには、作者が真っ先に作りたくなる部分と、しんどいが、作らなければならない部分とがあるものですが、ともに手抜きがなく、気合いが入っている作品が多くて好感が持てます。

このように完成度の点では、着実にレベルアップしてますが、基本アイデア、発想の面で、まだアマチュアならではの思い切りのよさが足りないようです。前回もお話しましたが、アマチュアの良さは冒険ができることです。プロの場合、「はずすかなぁー」という不安があって、使えないアイデアがたくさんあるものですから。プロに、やられた！　と思わせるような作品を作ってください。

次はアクションゲームで、オッと、驚くような作品がほしいですね。あとアドベンチャーゲームでも、まだまだ新鮮で面白いものが作れると思います。次回の審査会を楽しみにしています。

遊びやすさの追求がまだ足りない

木屋賞審査委員長
木屋善夫さん
㈱日本ファルコム



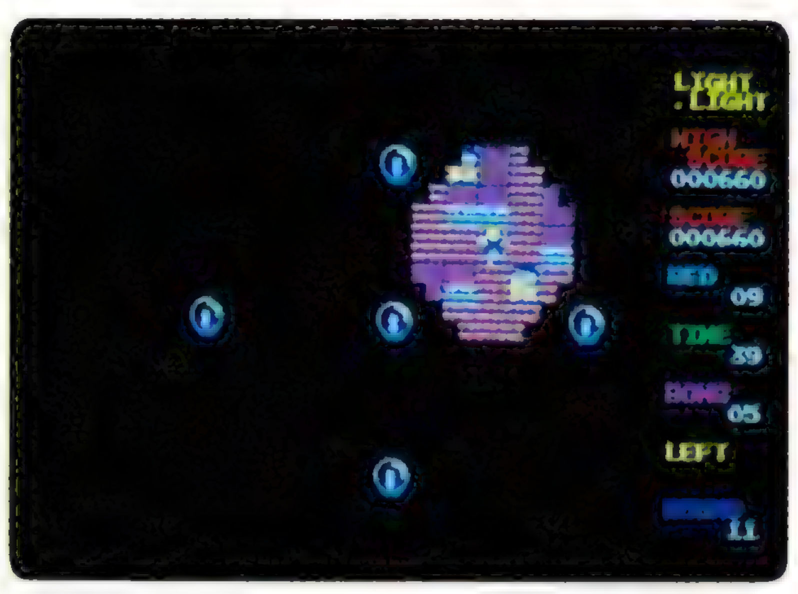
スピードの面やリアルタイム性など、技術的に優れたものがありますね。とくにMSXの作品は、キャラクターの動きやグラフィックなど、演出面でのまとまりがいいようです。ただそれだけに、作品の新鮮さ、オリジナリティーが乏しかったのが残念ですが。

とくにプログラムについてですが、ゲームを作る場合、マシンの性能を理解して、できることとできないことをわきまえることが大事です。ゲームは、やはりマシンの能力とのバランスがとれたときに、面白いものになります。たとえば、どんなに難しい処理をしていても、見た目に無理しているって感じが出てしまったら、ゲームを楽しむことはできませんから。

遊びやすさに対する配慮は増しているようですが、まだまだアラが目立ちます。メモリはガラガラなのに、ひんぱんにディスクをアクセスしたり、キャラクターを書き換えるときに、書いてから消せばチラつかないんですが、その点がまったく考えられていなかったり。細かいことのようですが、そのひとつひとつにこだわってこそ、面白い作品になるのです。

LIGHT LIGHT

FM-7　東京都/**武田長**

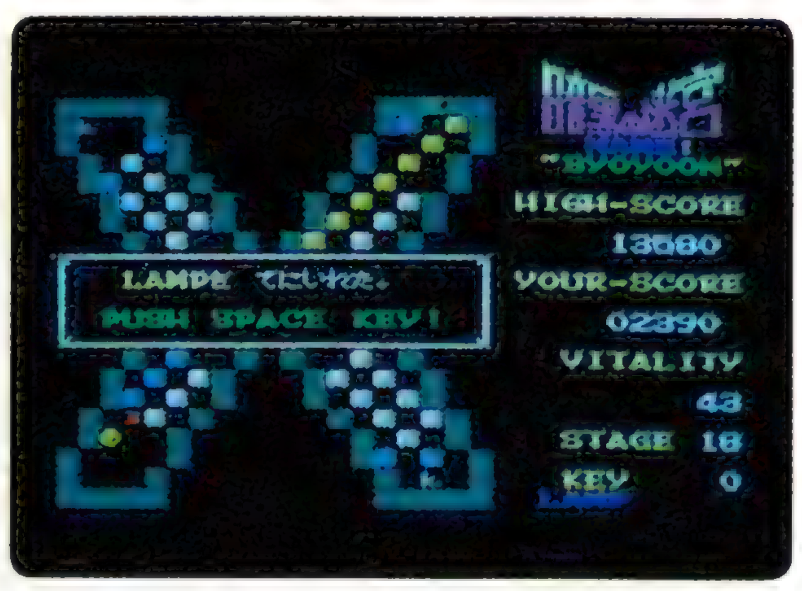


主人公のケンタローは真っ暗な部屋の中をかけ回り、ベットをひとつずつひっくり返していく。敵キャラは、時間がたつと爆発する目覚し時計やヒゲソリなど。動きがコミカルで、とっても楽しいアクションパズル。

評/キャラクターの動きがよく、ベッドをひっくり返すところに快感があって遊べる作品だ。だが、パズルとしてもアクションとしても、もうひとつ物足りない感じがある。次はどんな面かと、プレイヤーをひきつけるような面構成になっていたら面白かった。

暗黒の迷宮

MSX　千葉県/**鈴木一輝**



暗黒の迷宮に迷い込んだキミは、落とし穴やワープポイント、おじゃま虫のブロックを利用したり、かわしたりして外へ脱出する。いかに少ない歩数で進むかが勝負のパズルゲーム。（MSXマガジンエントリー作品）

評/最初のほうの面はとっつきやすいが、落とし穴やワープのある面は1回失敗しないとわからないので大変。一見して、どう動けばよいか考えられないのはパズルとして未完成だ。歩数制限ではなく、そこに行けさえすればよいというほうが遊びやすいのではないか。

ラドラの伝説

MSX　千葉県/**鈴木一輝**

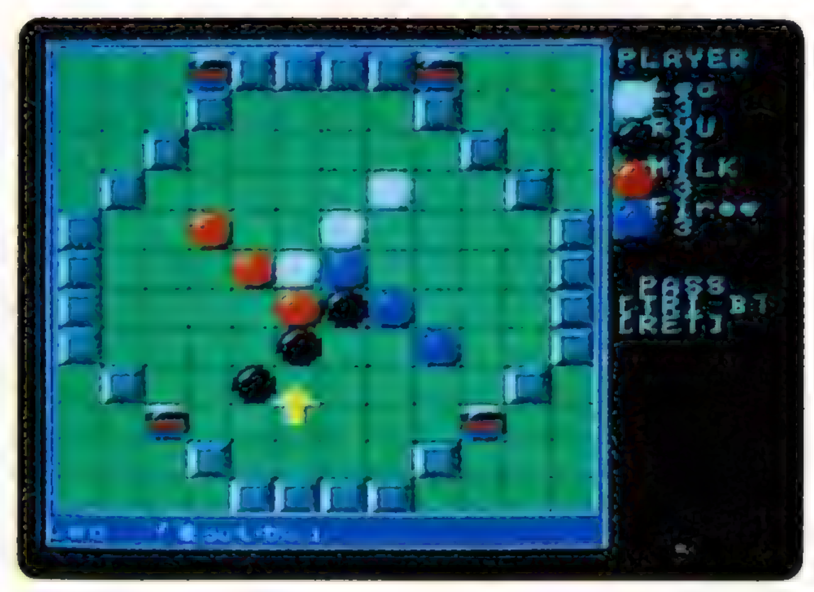


魔物が徘徊する"ガルヴァランド"に平和を取り戻すため、ひとりの勇者が立ち上がる！　細かい部分の仕上げがしっかりしていてとても遊びやすく、市販ゲームも真っ青な本格派RPG。（MSXマガンジエントリー作品）

評/グラフィックはきれいだし、画面のスクロールもスムーズで、市販品に迫る出来映えだ。　だが、ゲームに目新しさがないのが残念。また、戦闘でのダメージの値にバラツキがあったり、敵が強いときに逃げられないなど、ゲームバランスにひと工夫ほしいところだ。

ザ・タックス

MSX　大分県/**梅野剛**



敵の石をはさんで自分の石に変えていく、シンプルなルールの陣取りゲーム。人間どうしやコンピュータを混じえた4人プレイも可能だ。誰もが利用できる石もあり、興奮度は満点。（MSXマガジンエントリー作品）

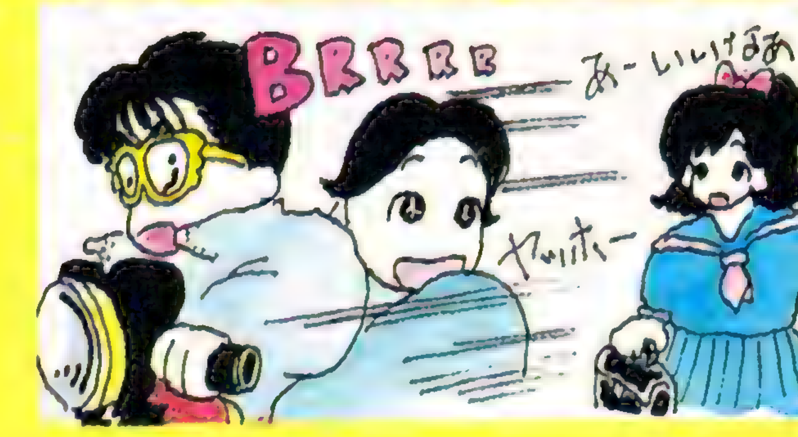
評/はさんで取るという一般的なシステムながら、面を複雑にしたり、置き石を使ったりなど、誰もが気がつきそうで気がつかないアイデアを盛り込んだ点が評価できる。あとはメッセージの種類を増やしたり画面の見せ方をかえるなど、演出にひと工夫ほしい。

ログインソフコン'88年下半期エントリープログラム

7月号	FINAL SHOT	2nd PRIZE	XI turbo	埼玉県/磯野猛
	GIANT	3rd PRIZE	PC-9801	千葉県/新明謙二
	BUBBLE KID	3rd PRIZE	PC-8801	埼玉県/永島純
7/15号	ループ・ザ・ループ	2nd PRIZE	PC-8801	山口県/柴田礼
8/5号	EVOLUTION	2nd PRIZE	PC-8801	神奈川県/作田仁
8/19、9/12号	PRESENTIMENT	2nd PRIZE	XI	徳島県/星合健二
9/16号	幻の街	2nd PRIZE	XI	三重県/西敬史
10/7号	LIGHT LIGHT	2nd PRIZE	FM-7	東京都/武田長
10/21号	SCANNER	3rd PRIZE	MSX(32K)	東京都/矢川忍
11/4号	DAY OF THE DEAD	3rd PRIZE	XI	京都府/小川浩平
11/18号	INVATE	3rd PRIZE	XI	富山県/仲村茂樹
12/2号	NEO BABEL I	3rd PRIZE	PC-8801SR	東京都/佐藤考司

ソフコン隊からのひと言

次回は両賞を勝ち取ろう!



●なんだよカワムラ
われらソフコン隊も、もちろん審査に加わったのだが、堀井賞・木屋賞を選ぶことができなくてとても残念だ。堀井さん、木屋さんのアドバイスを噛み締めて、切磋琢磨すべし！

●木下涼子
堀井賞・木屋賞は出なかったけど、どの作品もいいものを持っていると思うの。そのよさをもっともっと発展させて、素晴らしい作品にしてね。

●なんなんだ松岡
堀井さん、木屋さんのゲームを見る目はとても真剣。そして作品への愛情みたいものが感じられるんだよね。みんなでふたりが大喜びしちゃうような面白ゲームを作っていこう。

●ディ真田
どの作品も誌上でエントリーされてからのバージョンアップが足りない感じ。RRIZEの獲得だけで満足せずに、堀井賞・木屋賞獲得に向けてあらん限りの力を振り絞ってくれ。

●パパ斎藤
今度新しく、ゲームアイデア部門とツクール部門を設けたから、プログラムができない人もソフコンに参加しやすくなったはず。キャラクターのデザインの応募なども待ってるぞ。

誰もが参加できる新部門創設!!

めざせ! 第3回 堀井賞・木屋賞



今号よりソフコンは'89年上半期に突入する。これを機会に、いいアイデアさえあれば誰でも参加できる、活気あるソフコンにするため、新たにゲームアイデア部門とツクール部門を新設して作品を募集する。

ゲームアイデア部門とは、ゲームを作るときに考えなければならない、ゲームシステムやストーリー、画面構成、キャラクターや背景デザインなど、ゲームを構成する数々の要素のうち、どれかひとつについてのアイデアを募集するものだ。で、シナリオ部門との違いだが、シナリオ部門のほうがゲームを構成するあらゆる要素を具体的にまとめたものを対象とするのに対して、ゲームアイデア部門は、どれかひとつの要素についてのひらめきでいいってこと。画面システムとか、ストーリーだけ、または、キャラクターのデザインや、主人公の名まえだけだって対象となるのだ。評価の基準は、とにかく新鮮で、面白いアイデアであること。新しいゲームを予感させるひらめきを送ってほしい。

面白いアイデアが送られてくれば、ソフコンのページでどんどん紹介する。そして本人でも、またほかの読者でもかまわないが、掲載されたアイデアをより発展させたものも送っていただきたい。これを繰り返していくことで、ログインと読者が一緒になって、画期的なゲームシナリオを作っちゃおうというわけ。ついでにこのゲームアイデア部門を設けることで、メインのシナリオ部門やプログラム部門に刺激を与え、新風を吹き込んでしまおうという、一石二鳥のシステムなのだ。

ゲームアイデア部門で生まれてきたシナリオは、シナリオ部門の入選作とともに、ログインと、これまた誌上で募集するプログラマーとが協力し合い、プログラム化する。そして完成したら誌上で紹介し、タケルで販売する予定だ。きっと画期的な面白いゲームが生まれることだろう。

さて、ゲームアイデア部門のごほうびの話だが、誌上に掲載された人には、そのアイデアに応じてポイントが与えられる。何度か掲載された人にはポイントが加算され、半期に一度の堀井賞・木屋賞の発表のときに、もっともポイントが高かった人には、賞金3万円が贈られる。もちろんほかの人が出したアイデアをさらに発展させた場合も同じなので、どんどん応募してくれ。

一方、ツクール部門のほうは、これまでログインが提供した、ゲームコンストラクションツールで作った作品を募集するもの。対象となるのは、アドベンチャーツクールから、ソード・オブ・レジェンド、ダンジョン万次郎、まみりん、ヨコスカウォーズなど、ログインがお届けしたすべてのゲームコンストラクションツールで作った作品。これも誌上で紹介し、とくに素晴らしいものは、タケルで販売する。賞金ももちろん支払われ、たとえば、ツクール部門のGrand Prixを獲得すると、10万円が贈られるのだ。

シナリオ部門とプログラム部門については、これまでどおりの形で引き続き募集していく。第3回堀井賞・木屋賞の審査対象作品の締め切りは'89年5月末日、結果発表は、'89年13号(6月1日発売)だ。

各募集部門の詳しい内容と賞金については、287ページのソフコンの応募のお知らせを見てください。

未来のスターゲームデザイナーをめざして、キミもソフコンに応募しよう。

新制ソフコンをよろしく頼むのねん!

蒲田は燃えているか！

新ソフト『バトル』進行中!!



ジー・エー・エムが、『太平洋の嵐』に続く新しいゲームを開発中！　この知らせをうけたログイン編集部では、真相を究明すべく、急いで取材班を編成した。行け行くのだ、取材班。山手線で品川に出て、京浜急行でつっ走れ。蒲田に向かって突撃だ！

イリュージョンを語る

ジー・エー・エムの事務所では、ゲームデザイナーの阿部隆史さんが、取材班のくるのを待っていた。まずは、新製品のことは後回しにして、通信販売を開始した『イリュージョン』のことからお話を聞くことにしよう。

ログイン　『イリュージョン』には、シナリオが４本入っているんですよね。

阿部隆史（以下阿部）　そうです。〝機動部隊２〟と〝ビッグバトルズ２〟に〝絶対国防圏２〟、そして〝イリュージョン〟の４本です。

ログイン　〝イリュージョン〟以外の３本は、『DX』のシナリオをリメイクしたものですね。

阿部　はい。前から、もっとやさしいシナリオが欲しいとゆー声があったので、初心者向けに日本有利にリメイクしてあります。

ログイン　しかし、イリュージョンの状況設定は凄いですね。ドイツがイギリスを占領しているし、山本五十六が事故死しているんですから。開戦も1942年11月７日で、大鳳型空母が６隻も完成している。

阿部　インド洋には、ドイツからの派遣艦隊もいますよ。グラフ・ツェッペリンにスツーカとメッサーシュミットを満載して。

ログイン　マニュアルに当面の目的が書いてあるからいいですけど、いきなりこのシナリオにぶつかったら、何をしたらいいかわからないですね。

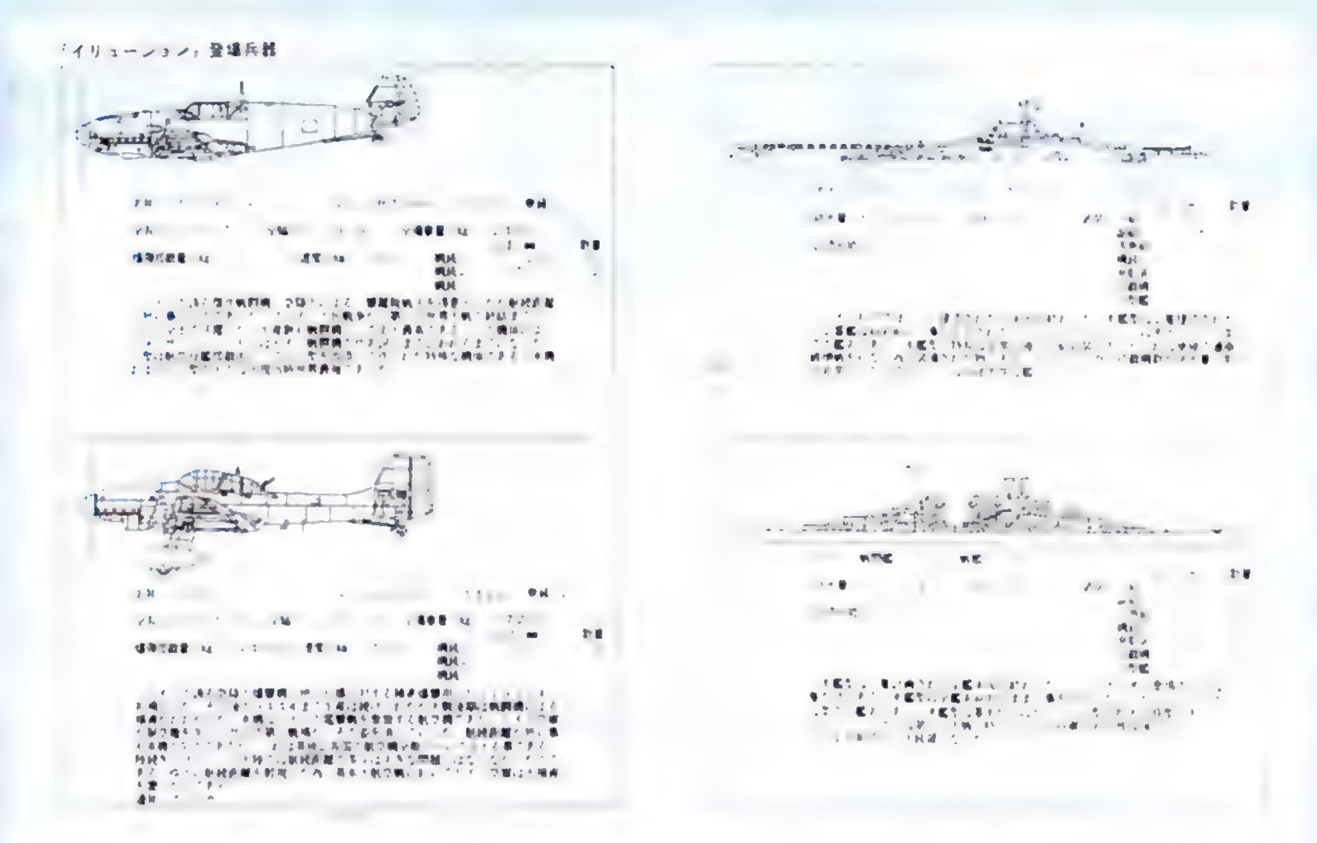
阿部　これからも、歴史の〝もしも〟をテーマにしてシナリオ集をつくっていこうと思っているんですよ。もしも氷山空母が完成してたら、とかのね。もちろん、マニュアルでプレイの仕方のサポートはするつもりです。

ログイン　では、今後の予定は？

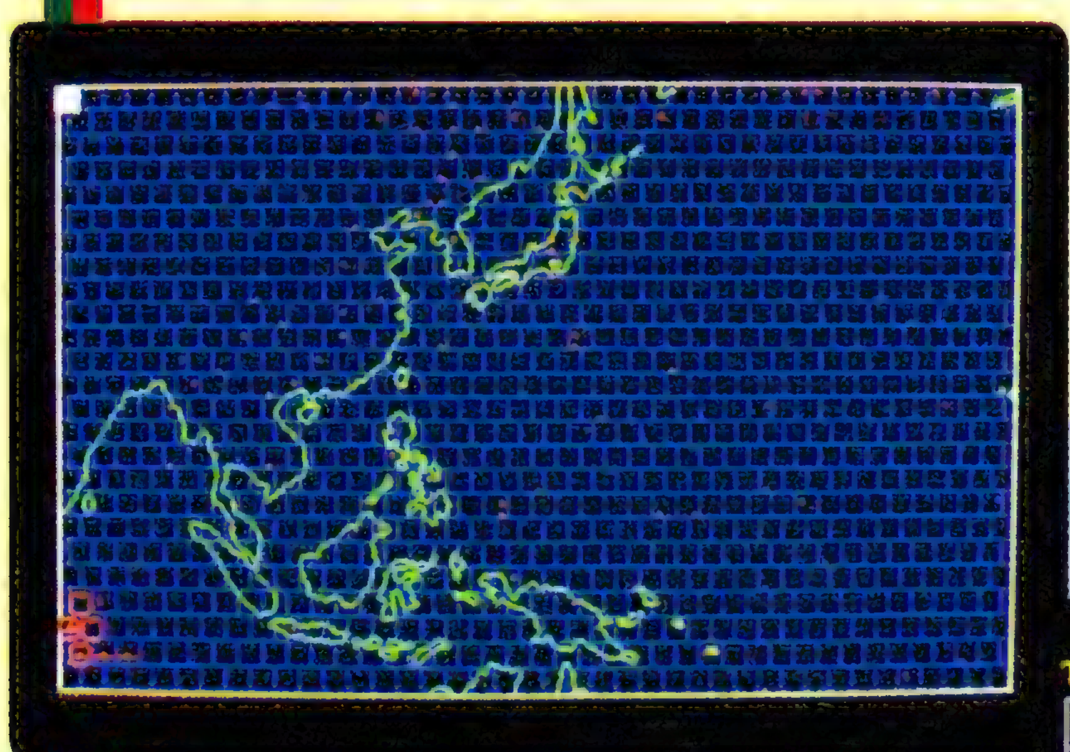
阿部　89年の上半期と下半期に、それぞれ６本ずつのシナリオ集を出します！

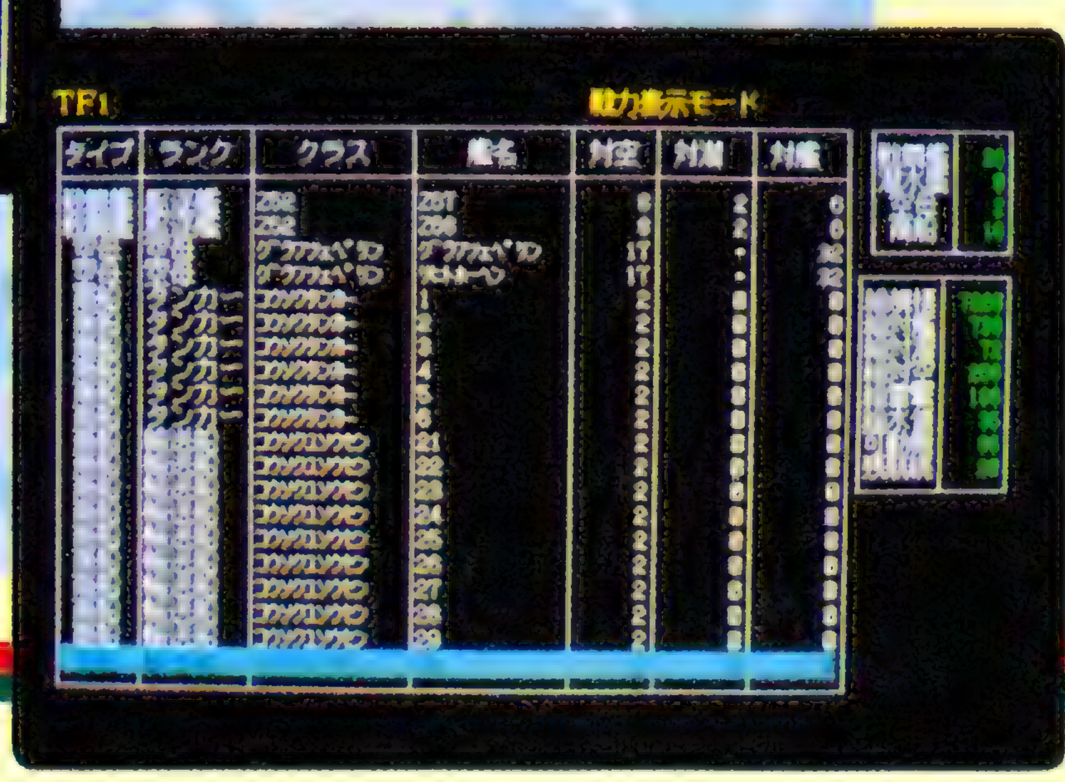
ログイン　マニア向けあり、初心者向けありで。

阿部　そーゆーことです。これも通信販売になるとおもいますが、値段を下げるためなので、何とぞご了承ください。そして、89年にはシナリオの一般公募、いわゆるシナリオコンテストをやりますよ。



⬅『イリュージョン』では、15種類の兵器が新しく登場。これは、マニュアルに記載してある兵器表の一部。うーん、メッサーシュミットの機体の美しさは感動ものだ。



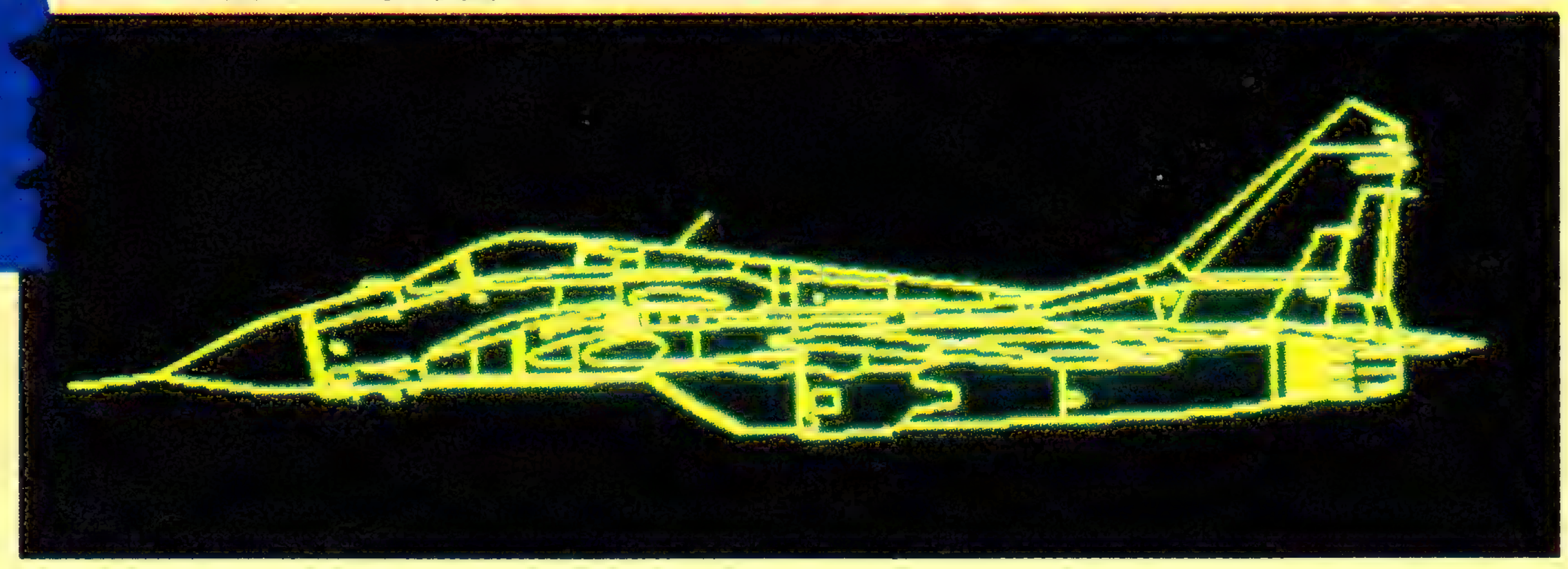


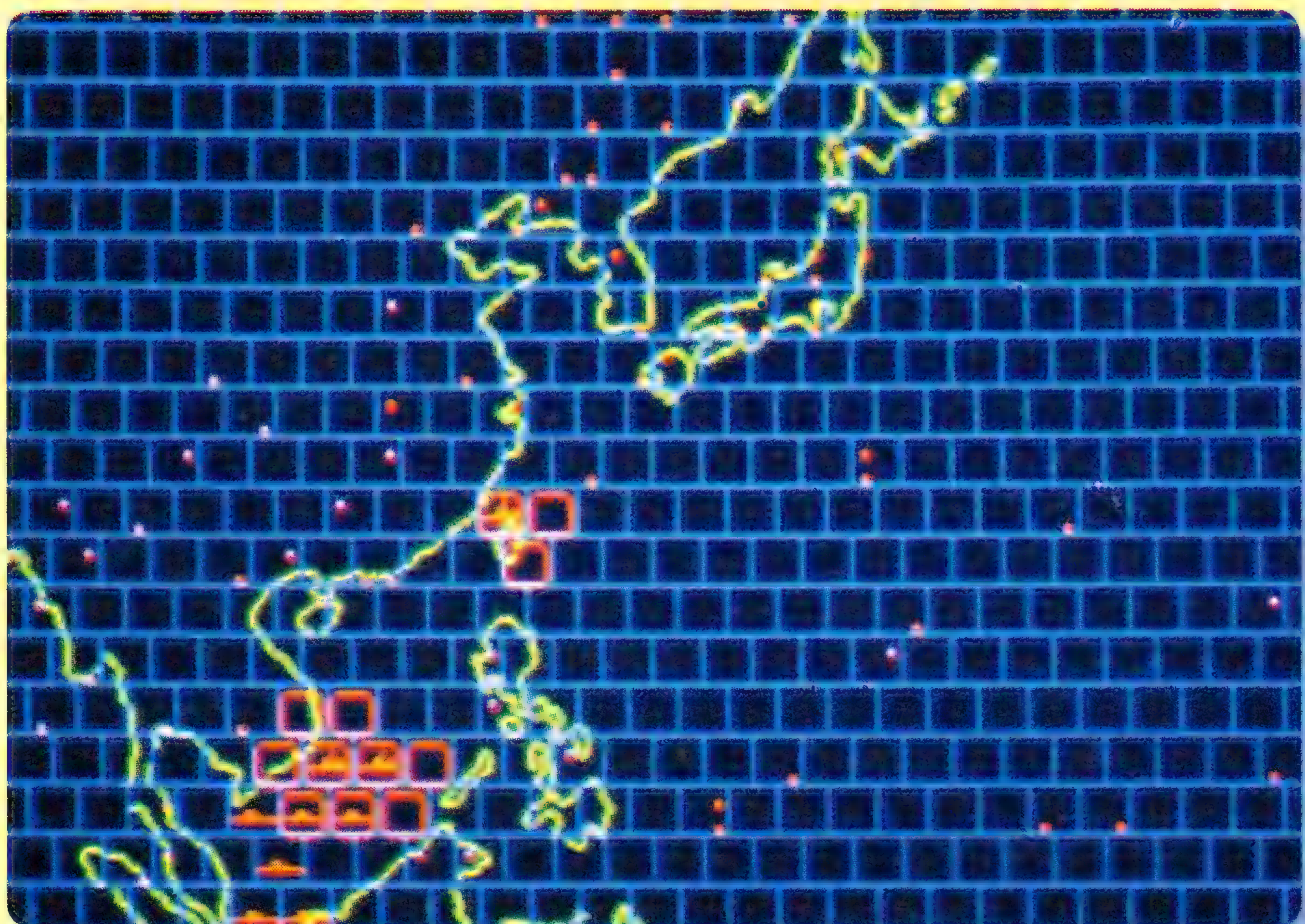
⬆➡アッズ島の西にいる艦隊が、ドイツからの派遣部隊。これをリンガに入港させることが、当面の作戦。連合軍が爆撃をしかけてくるから、注意しないとすぐに全滅しちゃうぞ！

ついにベールをぬぐ『バトル』の正体とは

ログイン　さて、新製品のことですけど……。
阿部　現代戦です！　ソフトの名前は『バトル』といいます。
ログイン　おっと、いきなり言いきりましたね。
阿部　ゲームの感じとしてはですね、『DX』と変わりません。
ログイン　やっぱり綿密ですか？
阿部　手前ミソですが、そうです。
ログイン　でも、『DX』とはまたひと味違うんですよね。
阿部　はい。まずマップを狭く細かくしました。マップが表現している範囲は『DX』の4分の1で、完全に極東戦ですね。
ログイン　シナリオのほうは？
阿部　『DX』はグランドキャンペーンをやるゲームでしたが、『バトル』はショートシナリオをやるゲームです。10ターン前後、1日で確実に終わるシナリオが中心ですね。現代戦は短期決戦ですから、長いのは意味がないんですよ。そのぶん、1ターンの重みが違いますね。1ターンが現実の6～12時間にあたり、今度は昼夜戦の区別もあります。
ログイン　じゃあ、生産は不可能だし、ルールにはないんですね。
阿部　ありません。ただ、補給は厳しいですよ。『大戦略』のように弾数を明確にしますから。
ログイン　今度も兵器はフル出場ですか。
阿部　極東に配備されている兵器は、機雷敷設艦から空中補給機にいたるまで全部です。ただ、現代戦ですから1機1艦の責任は重いですよ。飛行機1機やられたときのダメージは、『DX』の比じゃないですよ。だから、艦船も1隻被弾するごとにグラフィックで表示します。そうそう、音楽とグラフィックも強化してますよ。
ログイン　そのほかに違いは？
阿部　地上戦も戦車、砲、もしかしたら兵隊も1（両、人）単位で戦闘させます。それに司令部の既念を入れて、戦闘に影響するようにします。海戦でも旗艦を設定しますよ。それに地形効果も……。
　などと、お話はまだ続くが、今回はここまで。ここから先は次号以降のログインで、と出し惜しみをする取材班なのでした。

↓『バトル』での兵器グラフィックは、こーんな感じになる。線で描かれた機体が美しいぜ。写真はミグ29だが、艦船も地上兵器も、ちゃーんとあるぞ。





↑『DX』の4分の1のマップというと、だいたいこのぐらいの大きさだろうか。マップの範囲が狭くなっただけ細かさも増すので、根拠地数も多くなるはずだ。



ジー・エー・エムからのお年玉だよーん！



　3年後に32ビットの『太平洋の嵐』を作りたいとゆー、ジー・エー・エムさんから、ディスクスタンドを10名様にプレゼントだよーん。プレゼントご希望の読者ちゃんは、はがきに住所と氏名と電話番号、そして、これからジー・エー・エムにつくってほしいゲームをくわしく書いて、“ログイン編集部内ウイロウの机の上”あてで1月10日までに編集部に着くよーに送ってね。
　SF物でRPGでスタートレックみたいな人物主体のゲーム、とこんなふーに答えてくれてもいいし、もっと細部のストーリーまで書いてくれてもいい。ただ、応募が多数の場合は抽選だとゆーことと、2月10日発売のログインで発表だということは忘れないように。

続続・デモディスクはMTV感覚！

後編

ハイテンポな作品たちを集めて紹介した前編とはうって変わって、今回はじっくりと見せる趣向のデモを特集してみた。その結果、大人向けの感じがする渋い作品が多く掲載されることになったのだ。大人の鑑賞に堪えうる、緻密なグラフィックをタンノーしておくれ。

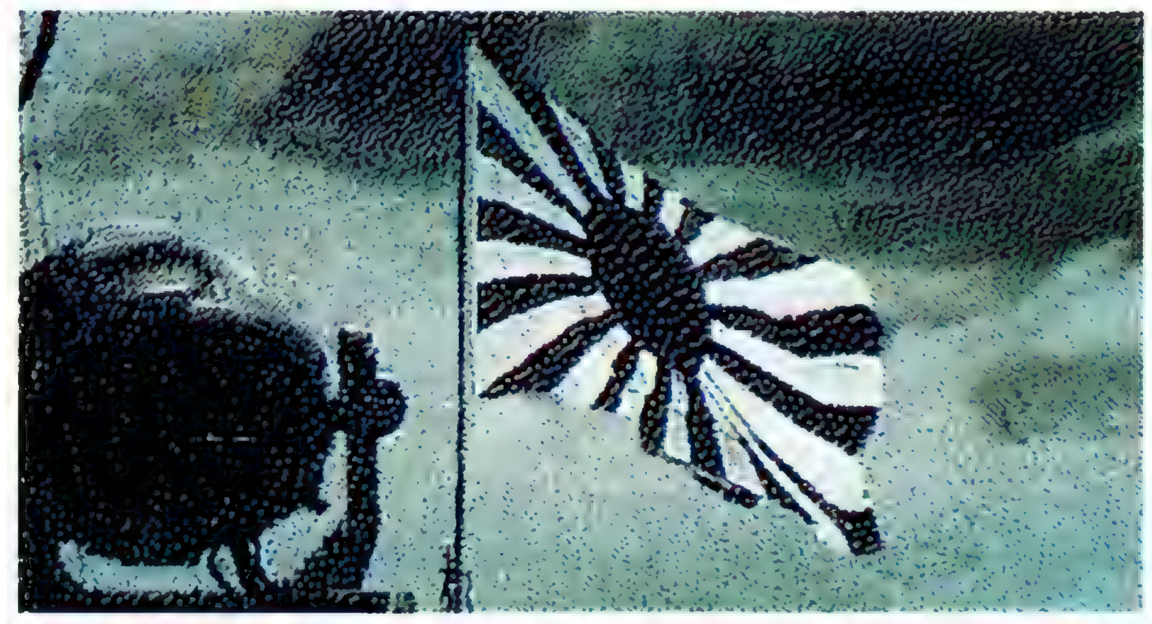
噂の最新デモディスク届く!!

大海令/アートディンク

●「さすがはアートディンク」と、われわれを唸らせてしまった作品。モノトーンのグラフィックの美しさを改めて認識してほしい。これが動くんだからねえ、渋くてアダルト好み。









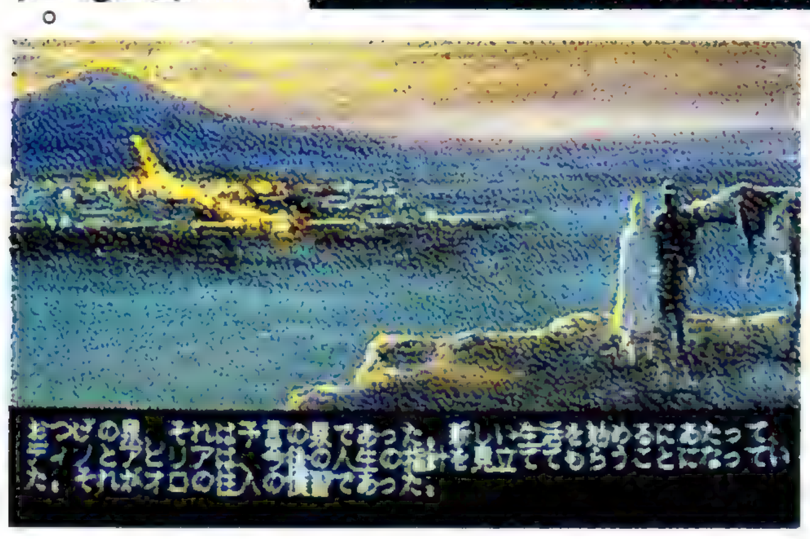


カラーの点描が動いてしまうのだ

ディガンの魔石/アーテック

●大海令がモノクロならば、こっちはカラーだ。ゲームの背景がこの調子で語られてしまうのだから、もう圧巻モノ。







16ビット機に劣らぬ画面だ

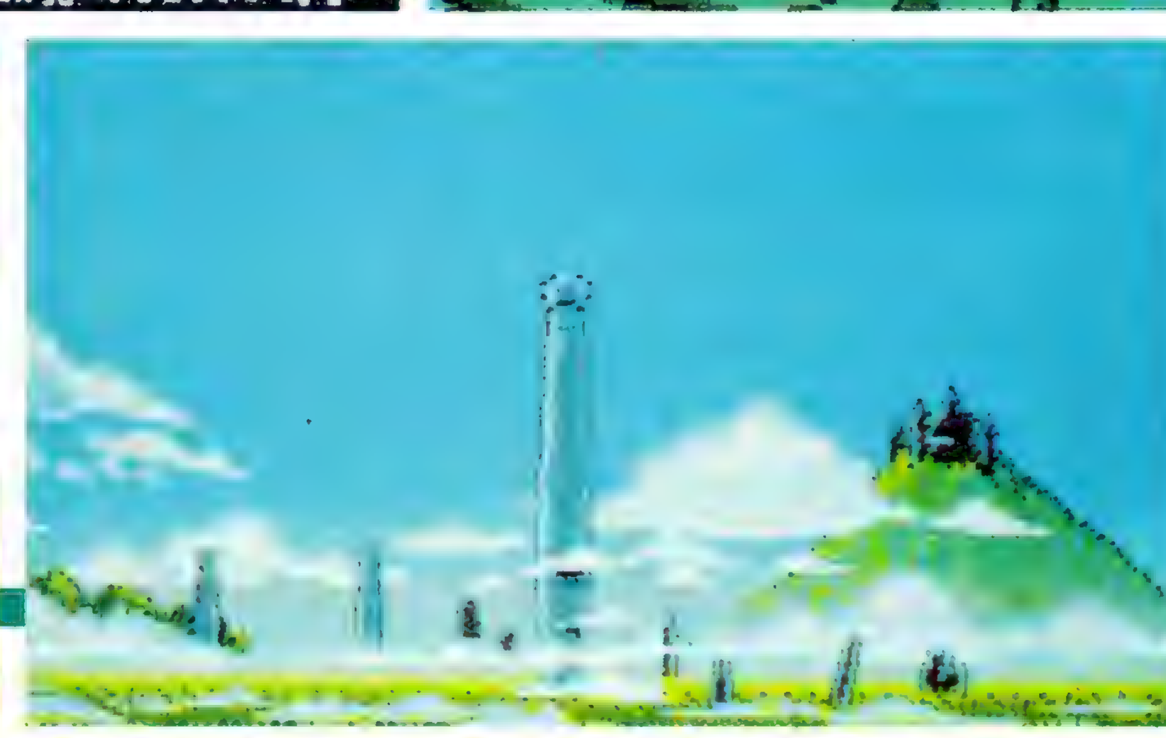
イースⅡ/日本ファルコム

●ゲームの舞台を美しいグラフィックで見せた後は、アニメ顔の超美麗ギャルが登場。彼女が冒険へと誘ってくれる！





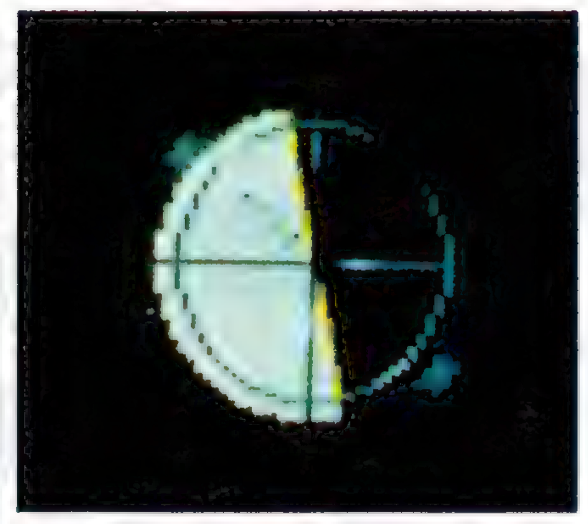


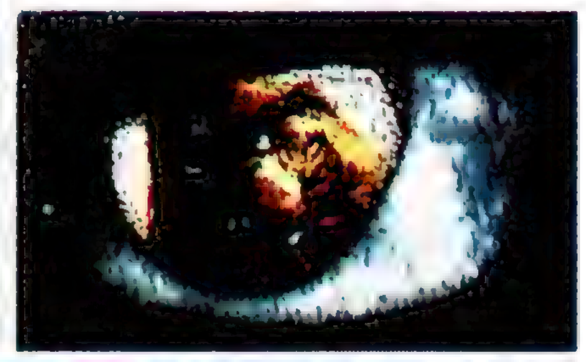


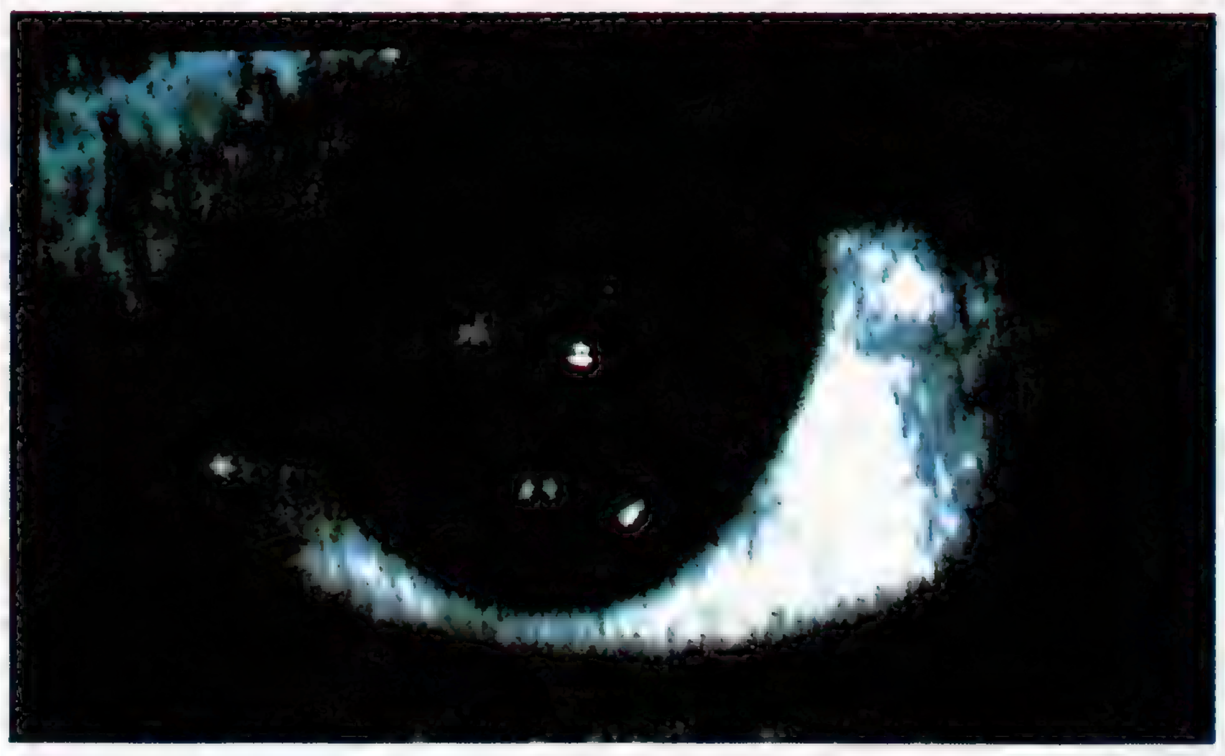
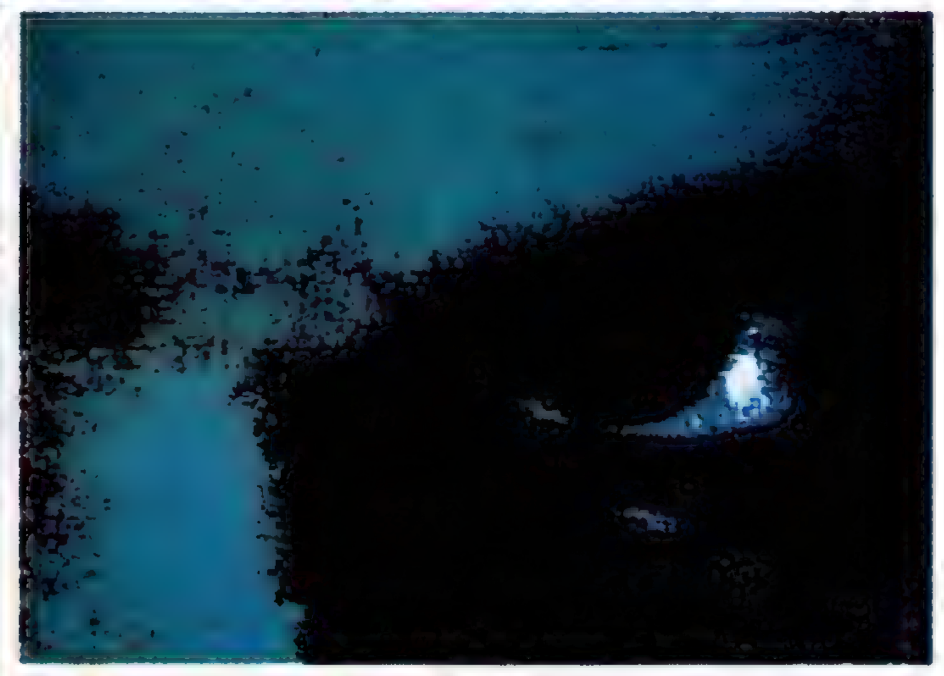
X68000版は取り込みザンマイだ!

Murder Club DX/リバーヒルソフト

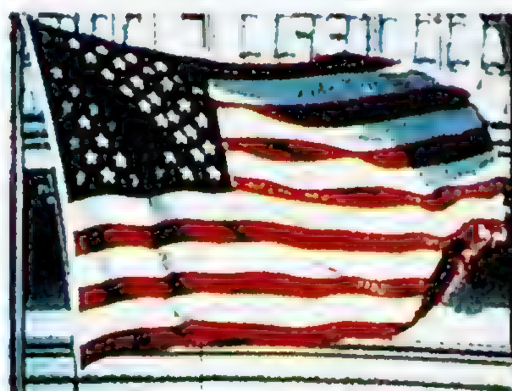
●取り込み技をふんだんに使うことによってリファインされた、『Murder Club』のイメージを端的に表わしているデモ。ここまでやられてしまうと、アメリカ製のソフトのような気がしてくるぞ。



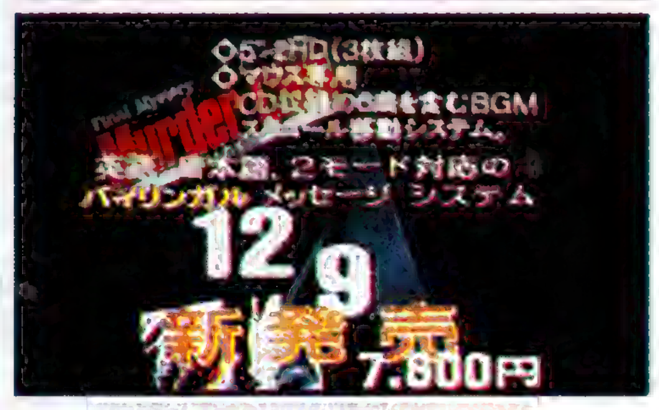









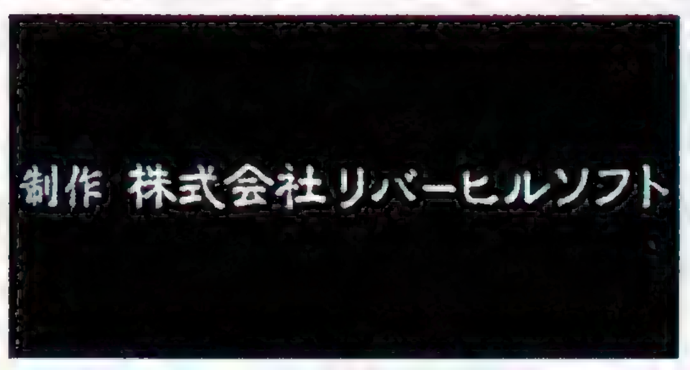



こちらのX68000版はグラフィカル!!

琥珀色の遺言/リバーヒルソフト

●オーバーラップするカットつなぎや、下から流れるように現われるタイトルがすばらしい。欲をいえば、社名を右側から書いてくれれば、大正っぽくてもっとよかったのに。












まだまだエントリー受け付け中! お待ちしていまーす

図鑑 世界のコンピュータちゃん

第6回

プロ野球の細々とした記録のデータベースを、来シーズンからIBMが提供してくれる。このシステムの中枢が、ほかに類例のないデータベース用コンピュータ、AS/400だ。こいつのユニークなところを紹介しよう。

一口にデータ[1]といっても、扱われかたはいろいろ。アクションゲームのキャラクターや背景のグラフィックなどでは、ゲームに登場する順番に並んでいさえすればいい。ところが、これがRPGやアドベンチャーになると、いろいろな条件によってどのメッセージを出すべきか、ごちゃごちゃと変わる。この為には、いつどんなことをしても正しいメッセージが出るように、あらかじめきちんとメッセージの番号を決めておいて、プログラムでどれを出したらいいか決めるのが普通だ。でも、これではちょっとシナリオを変えるとプログラムをいじらなければいけない。こんなときにデータだけの変更で何でもできるようにしてくれるのがデータベース[2]というやつだ。

AS/400 中型コンピュータ IBM



⇧手前が小さめのB20型、メモリが最大16メガバイト、ディスクが最大945メガバイト、価格は標準的な構成で1700万円。左奥が最大のB60型、1億7600万円。問い合わせ先は日本IBM☎03-586-1111。

コンピュータのすごいところってのはいろいろある。そのなかで、地味だけどよく見るとものすごいっていうくろうと受けのする特徴が、大量のデータのなかからいるものを高速で取り出す力。教科書1冊分の内容がフロッピーに入っていてくれたら、どんなにおぼろなヒントしかなくたって、知りたいことがすぐわかる。

コンピュータのこんな強みを生かす使い方が、データベースというやつ。もつれた糸のように複雑に絡み合ったデータを、あっというまにほどくことができる。たとえば、世界史のデータベースを作ってしまえば、イギリスの織機のことだけ取り出すのも、各国の産業革命の影響を時代順に並べるのも、みんな簡単にできるようになる。その時々に応じて必要なものだけ、さっと取り出せるわけだ。

もちろん、こんなに便利なものなんだから、パソコンにだっていろいろなデータベースのソフトは出ている。特にパソコン向けのカード型データベース[3]は、友達の住所や持っている本の整理などが紙に書いたカードと同じようにできて、しかもコンピュータならではの使い道が多い便利なもの。宛名ラベルの打ち出しなんか紙のカードからなら写すしかないけど、コンピュータなら簡単にできる。年賀状を出すべき相手が百人もいるような人にとっては、もう必需品だ。

でも、さっきの世界史の例のように、もっと複雑なデータを取り扱うときは、複雑に絡まりあった物事を解きほぐす力が必要。それにはもうちょっと大掛かりなソフトである、リレーショナルデータベース[4]を使うことになる。もちろんパソコンでもこのためのソフトは出ているけど、はっきりいってパソコンのソフトとしては一番難しい部類に入るのだ。データの形式を後で取り出しやすいように決めてからデータを入れなきゃならず、ディスク[5]のどこにどうやって入れるかをディスクの容量と使うときの便利さをもとに考えなければいけないし、専用のデータベース言語[6]でのプログラムがいるとか、いろいろ面倒が多い。

こんなリレーショナルデータベースを簡単に使えるように、始めから考えて作られたマシンが、ここに紹介するAS/400だ。最大の特徴はマシン全体が、ひとつのデータベースになっていること。プロ

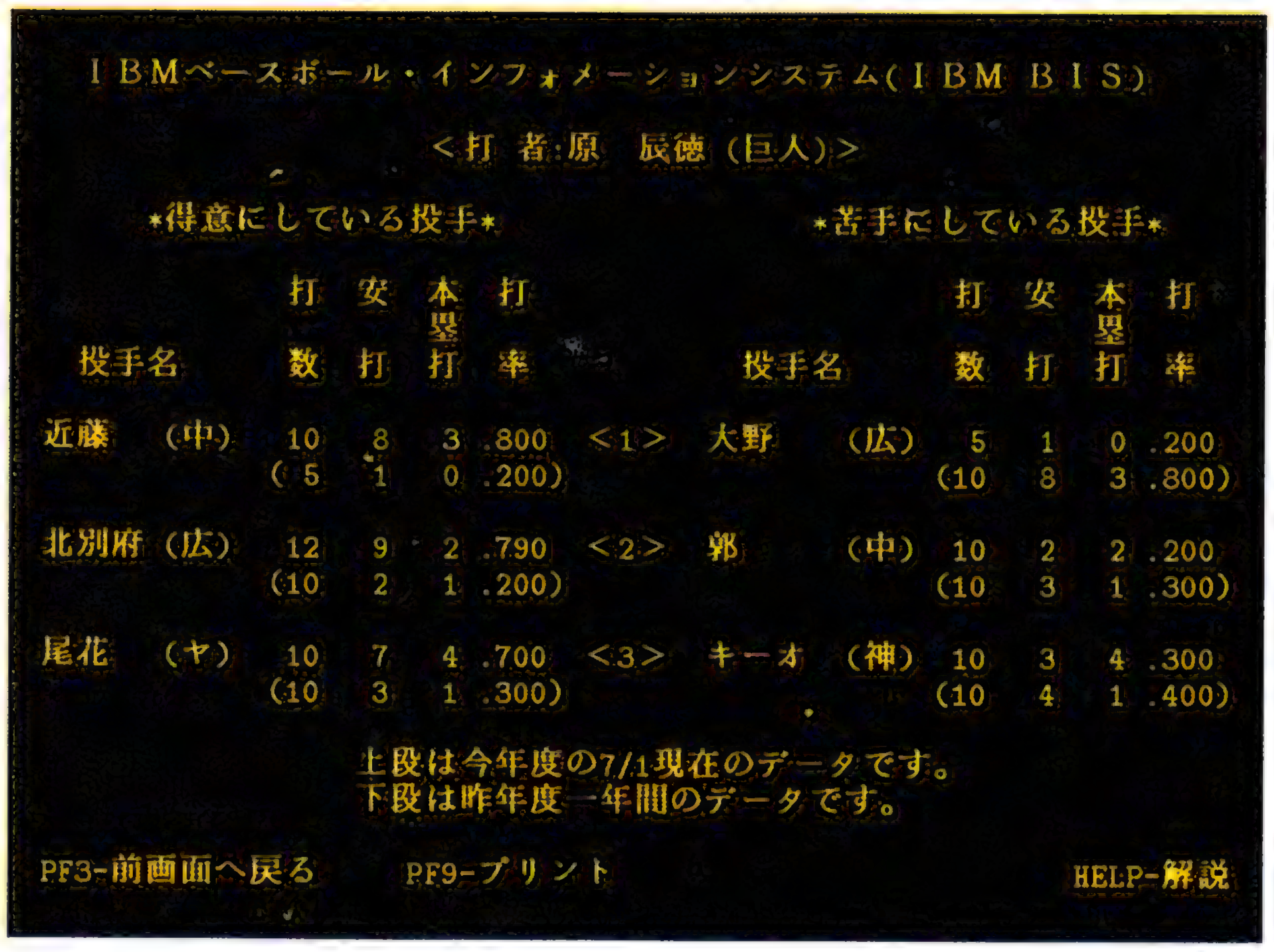


⇦白いパネルが残っているところに、ディスクやメモリを差すだけで増設ができる。システムの拡張が簡単なのだ。

グラムのソースなどの普通のファイルも、仕事に使うデータベースも、みんなマシン全体からなる巨大なデータベースの一部なのだ。

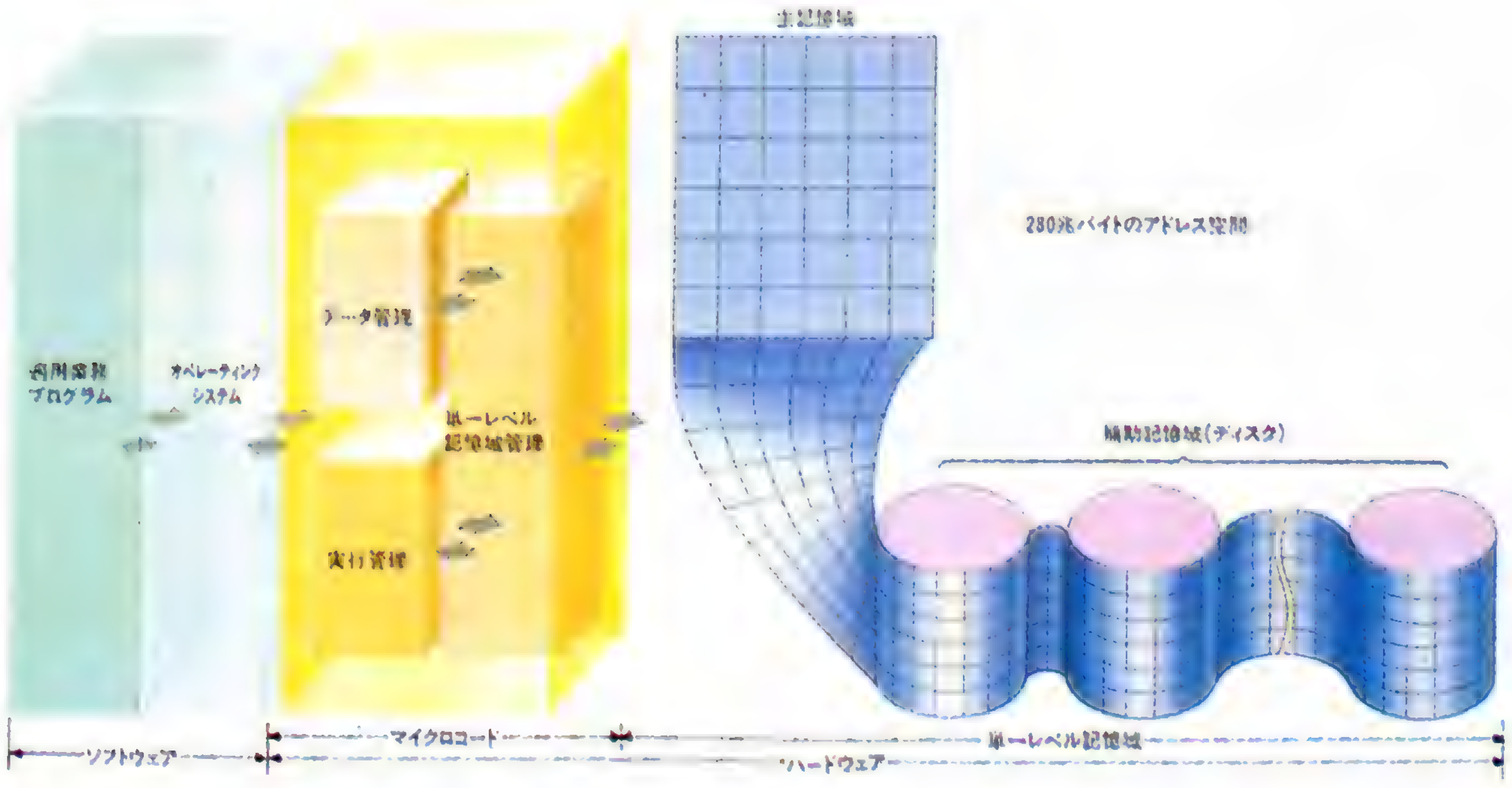
この方式のメリットは、ハードディスクなどのハードを増設してもソフトの方には一切変更がいらないこと。それに、どこにどんなデータがセーブされているのかユーザーにはわからないし、逆にわかる必要もないこと。つまり、使うほうは本当に自分の仕事に必要なデータの心配だけしていればよく、コンピュータの都合は考えてあげなくてもいいわけだ。

こういう機能を実現するために、AS/400では単一レベル記憶[7]という技術を使っている。OSの一部でありマイクロコード[8]で書かれたデータベースのプログラムからはAS/400が280兆バイトという超巨大なメモリがついていて、他にはディスクもついていないコンピュータに見えるようになっている。ディスクにあるデータもメモリにあるデータも、まったく同じように48ビットのアドレス[9]で表されているのだ。この仕掛けのおかげで、普通の事務用コンピュータのプログラムのほとんどを占める、ファイル[10]に関する処理はまったくいらなくなる。ディスクAのファイルBにフォーマットCで書かれているデータを読んで、変更があったらディスクに書き戻してなんていう面倒なことを心配しなくてもいい。オンメモリで働くパソコンのプログラムと同じように、すべてのデータがメモリにロードされていて、どのデータもアドレスだけで一元的[11]に管理されている。普通のコンピュータでのデータベースソフトの土台の部分が、AS/400ではすでに完成しているわけだ。



➡IBMベースボール・インフォメーション・システムのサンプル画面だ。野球の記録も選手ごとやチームごとなど、いろんな取り出し方があるリレーショナルなデータだ。

というわけで、実はこいつは、データベースという用途にしぼればパソコンよりずっと使いやすいコンピュータだ。しかもスピードも速い。シリーズの上級機では、1時間に45000件もの処理ができる。膨大な量のデータの中から必要なものを選び出し、変更を加えるまでのトランザクション[12]といわれる処理が、この場合の1件だからすごい。科学技術計算なんかはできないけど、その分データベースに徹しているだけのことはある、他に追随されえないマシンなのだ。



⬆プログラムをデータを読み書きするという作業から解き放つには、すべてのデータが元々仮想的なメモリ上にあることにすればよい。言うのは簡単だが実現は難しい。

巨大コンピュータ用語の独断的解説

1 データ（data）
コンピュータ、つまりはプログラムの処理の対象である意味のある情報。コンピュータの扱える情報量は莫大だから、うまく整理してやらないと使えない。

2 データベース（database）
データを整理して、使いやすいようにしたもの。中身に合わせて並べ直したり、特別な条件のものだけ取り出したりが簡単にできる。

3 カード型データベース
紙でできたカードにデータを書いておけば、データが増えても間に挟むだけですむ。ノートに書いておくのとは大違いだ。でも、カード単位でデータがまとまってないと、うまくいかない。このシステムをコンピュータに持ってきたのが、カード型データベース。住所録みたいなものには便利なものだ。

4 リレーショナルデータベース（relational database）
百科事典や野球の記録のように、いろんな読み方があるデータを扱うには、ばらばらにデータが収まった表から、その時々に必要なデータを引っ張ってこなくちゃいけない。これをやってくれるのが、リレーショナルデータベースだ。紙ではとうてい実現できないような、複雑なデータ構造もこいつなら簡単だ。しかし、カード型ならあらかじめ1通りに決まっている、データの並べ方がユーザーに任される分、データベースの構造設計が複雑になってしまう。

5 ディスク（disk）
現在のコンピュータでもっとも基本的なデータの保管場所。補助記憶といわれることもあるのは、メモリに入らない大量のデータをディスクに出し入れしながら計算を進めることも多いからだ。パソコンではフロッピーディスクがまだまだ一般的だけど、大きなコンピュータでは、高速で大容量だけど持ち運びが面倒なハードディスクが主に使われている。大きいものでは1台2ギガバイト（つまり2000メガバイト）くらいのデータを収められるわけだが、それでもデータの増加にはなかなか追い付かない。フロッピーの場合以上に整理が大事なのだ。

6 データベース言語
自分の使うリレーショナルデータベースでのデータ構造や取り出しかたを、汎用のデータベースプログラムに教えてやるには、データのつながり具合や読み出し方を専用のプログラム言語で書いてやらなければいけない。面倒なようだがデータベース自体が提供してくれる機能が大きいので、普通のプログラム言語に比べれば簡単に役に立つプログラムが書ける。

7 単一レベル記憶（single level storage）
1978年に、IBMからまったく新しいコンピュータ、システム/38が生まれた。オブジェクト指向、システムの階層化、単一レベル記憶などのIBMの次期主力アーキテクチャとなりうる特徴を持ったマシンであったが、すでにこの図鑑でも紹介した通り現在のIBMの主力コンピュータ、3090の基本的なアーキテクチャは1960年代からの歴史を引きずったまま。システムの階層化などの特徴は、他のIBMコンピュータにも反映されつつあるが、単一レベル記憶だけは主力中型コンピュータであるAS/400だけに受け継がれた。

8 マイクロコード（micro-code）
コンピュータの中枢であるCPUの中で、複雑な処理をするためには、タイミングに合わせていろんな内部的スイッチを切り替えていかなければいけない。データを加算機に送ったりメモリからデータを読み出したりをすべてスイッチで行なうわけだ。このスイッチのあるべき状態を処理に応じて記録したのがマイクロコード。

9 アドレス（address）
メモリの中の場所を示すには、すべての場所を一列に並べて端から番号をふっていく。この番号がアドレスだ。アドレスを収容するための桁数は普通はシステムによって固定で、プログラムの最大サイズやコンピュータの中の配線の本数などいろんなところに影響を与える数字である。

10 ファイル（file）
普通のコンピュータでデータをまとめたもの。ディスクにしまう単位でもある。中身がどういう形で入っているかはファイルによって違うし、その形式を知っているのは読み出すプログラム側の責任。

11 一元的
システムがデータをファイル単位ではなくデータ単位で管理してくれるから、使うほうは、どのデータでも同じように取り出せる。よけいな面倒がないのだ。

12 トランザクション（transaction）
みどりの窓口で切符を予約するのとか銀行でお金をおろすのとかが、みんなトランザクションだ。ユーザー側から中央のデータを参照して場合によっては変更するといったリアルタイムの処理。主に事務計算で使う用語だ。

X68000新聞

今月の内容

ヒストリー オブ エルスリード
第4のユニット
三國志
C-TRACE講座

へい、みんなあ、コタツに入ってるかーい!? 足くさいかーい!? そのまま寝ちゃってるかーい!? うんうん、それでいいのだ。そうこなくっちゃあ、日本の正月じゃないやな。あとはおとそをがっぽがっぽ飲んで、凧に乗って明日に飛べえ。

ヒストリー オブ エルスリード

X68000初のファンタジーシミュレーションゲーム

『ヒストリー オブ エルスリード(仮題)』。日本語で言うと、エルスリードのカンシャク。あ、そりゃヒステリーか。歴史だな、エルスリードの歴史。うーん、いい国造ろう鎌倉幕府。富士山麓おうむ鳴くっつってな。2236年にはおうむが鳴いたんですよ、の覚えかただ。ひとつ賢くなっちゃったね。

というわけで、気温があがり、花が咲き乱れるころ、ヒストリー オブ エルスリードが発売されることになったのだ。イエー。

タイトルを見てもらえればわかるように、このソフトはPC-9801などでおなじみの『エルスリード』をベースに作られている、というのはフェイントで、実は、おっとどすこい北の湖。『ガイアの紋章』がベースなんだな。

それなのにどうして、〝ヒストリー オブ エルスリード〟なのか。まっこと世界は複雑だ。

まあ、どちらがベースになったにしろ、爆発的な改良がなされているというから、あんまり関係ないけどね。両方とも同じ血筋のゲームなわけだしぃ。

んでね、ガイアの紋章と比べて、どのへんが爆発的にパワーアップしたのかってえと、グラフィックとサウンドだ。なんか、X68000のソフトというと、いつもグラフィックとサウンドがすごいすごいって言っているような気がする。たまには、においがすごいとか、さわると気持ちいいソフトでも出してほしいもんだが、それは無理な相談というもの。

とにかくこのソフトの、グラフィックとサウンドがすごいのは本当なんだから、しょうがない。

いかすグラフィックに関しては、このページの写真を見ていただくとして、伝えられないもどかしさ大噴火なのがサウンドの質である。

さすがはPC-8801シリーズ用のサウンドボード2に対応した〝MUSIC ART88″を出しているNCS。FM音源もサンプリングも扱い慣れている。特に、サンプリングの効果音はウヒョヒョ。アドレナリン異常分泌ものの心地よさ。

おっと、いけない。くだらないことばかり書いて、肝心のゲーム内容を説明するのを忘れていた。いくらガイアの紋章のパワーアップ版と言ったって、ガイアの紋章を知らない人もいるはずだった。ではログインのガイアの紋章担当者、川村篤に説明してもらおう。

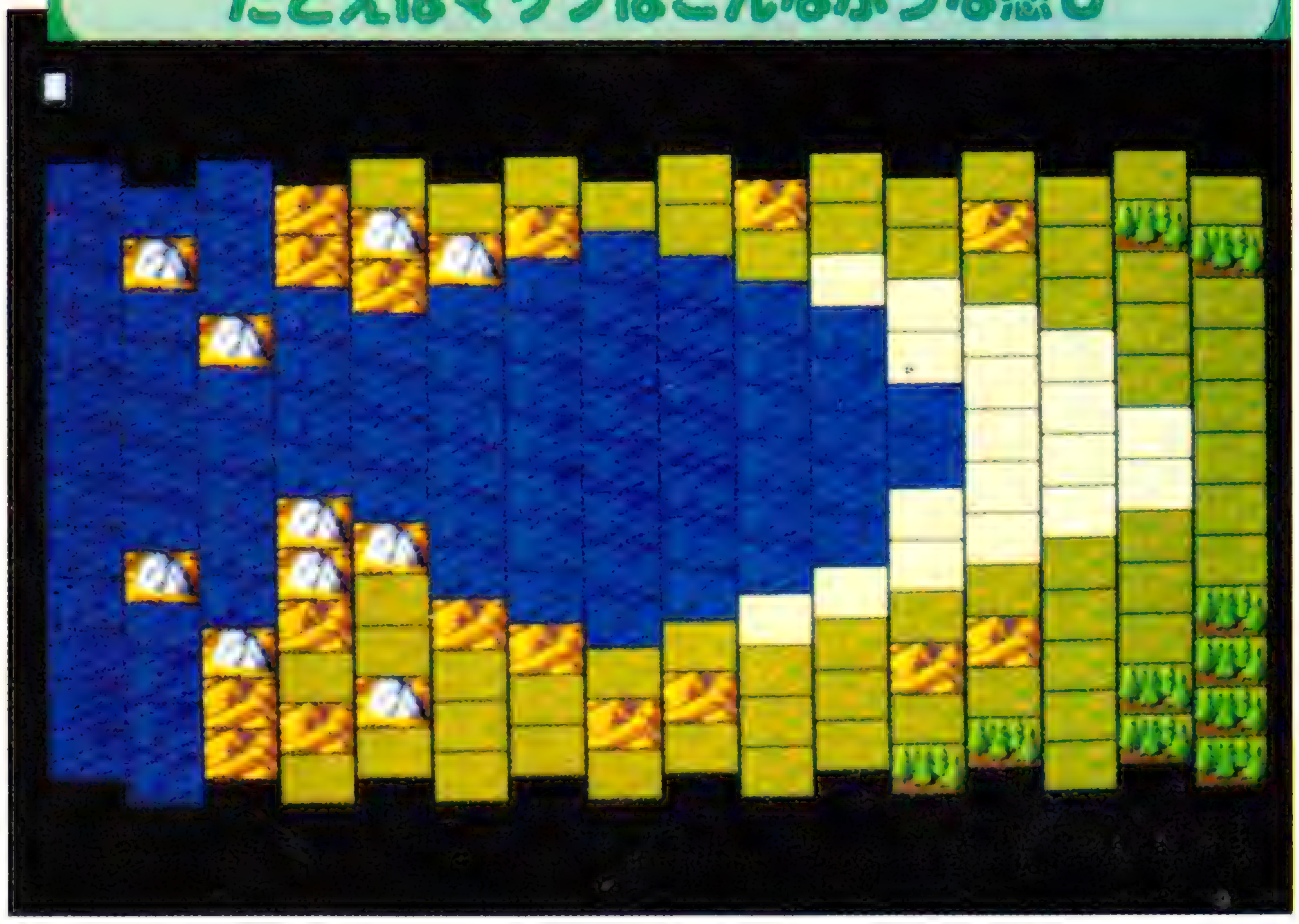
「えーと、ユニットがいっぱいあって、マップもいっぱいあって、戦うゲームだね」

それじゃあ、説明になってないんだけど。

「そう？ じゃあ、もうちょっと詳しく言うと、これはシミュレーションゲームでね。しかもファンタジーの世界が舞台なのが特徴だね。それで、あとは、うーん、ユニットがいっぱいあって、マップがいっぱいあって……」

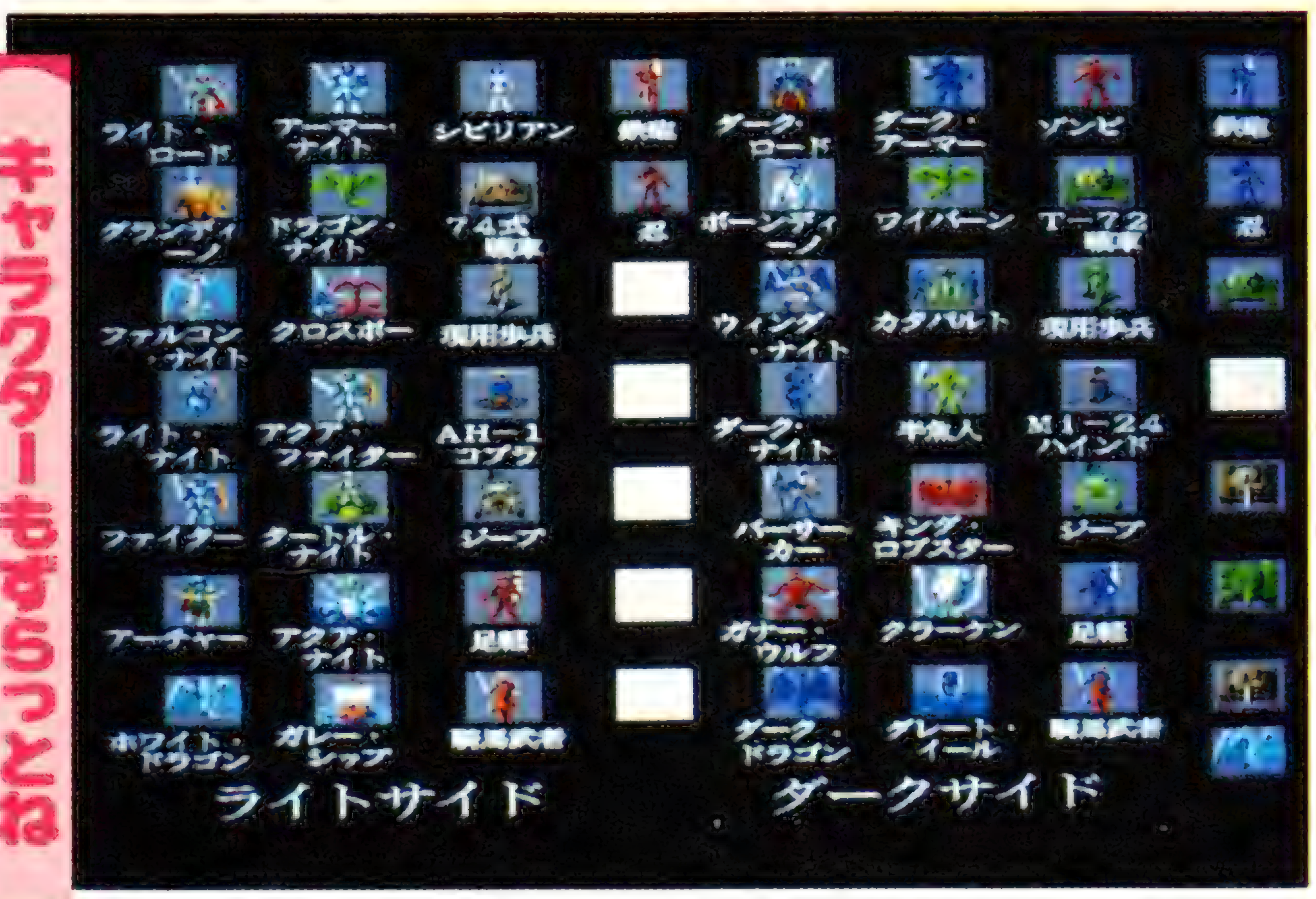
はいはい、もうわかったから。

たとえばマップはこんなふうな感じ



⬆設定は変わっていても、マップはこのとおりスタンダードなもの。操作が楽だ。

キャラクターもずらっとね



⬆ひとつひとつのキャラクターは小さいが、この描き込みの細かさを見てくれ。

お問い合わせ先
日本コンピュータシステム
☎03-486-6588

第4のユニット

ファンの方々、おまたせっ！　データウエストの新作ダブルパンチ

今号をみてもわかるとおり、やっと最近になって、いろんなソフトハウスがX68000のソフト開発に乗り出したようだ。今までは、限られたソフトハウスで、しこしことソフトを作っていた感じが強かった。けれども、こうやってたくさんのソフトハウスが参入してくることで、いい意味で、お互いに刺激しあって、よりX68000のソフトのレベルが上がったり、開発ペースが早まれば、まさに一石二鳥なのだ。

そんなわけで、新参ソフトハウスに刺激を受けたのかどうかはわからないけれど、以前に、X68000用のシミュレーション"T・D・F"を出したデータウエストが、2本同時に発売を発表するという荒技を使ってきたのだ。さすがは、関西の会社。やることが派出だ。

今回はシミュレーションではなく、RPG。データウエスト、いち押しのアンドロイド少女、ブロンウィンが大活躍の、『第4のユニット』シリーズ。

さすがに、2本同時にリリースするのは大変みたいだけれども、"1"のほうは、おそらくこの本が出るころには発売されているはずだし、"2"のほうも、遅くとも今年の前半には、店頭に並ぶはずだ。

実は、"2"のほうは、1度X68000新聞社が調査したとき、「移植作業は終了したのですが、諸事情により、リリースの予定がなくなりそうなんですよ」との話だった。

そのときは98版とまったく同じだったらしいのだが、今回取材したところでは、シナリオ以外は、ほぼ全面的に作りなおしているようだ。楽しみに待っていよう。





⬆ゲーム前半はコミカルな感じ。みんな顔がオカシイ。

⬆新聞記者のヤマダさん。いきなり出てくるぞ。



➡妙な女の人だ。話があるけどここではダメだってさ。学校に行くのだ。



⬆う一、なんで街に戦車がいるんだろう？



⬆へんな男だ。カプセルをわたして消えたぞ。

お問い合わせ先
データウエスト
☎06-968-1236

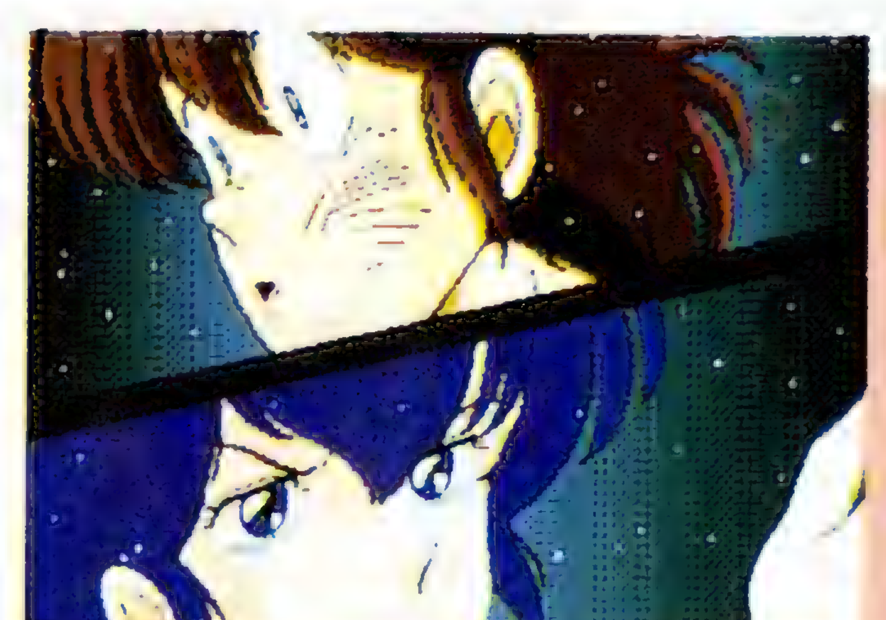
めぞん一刻 完結篇スペシャル

ついに完成か？　マイクロキャビンの初のX68000用ソフトなのだ

以前とりあげた、マイクロキャビンの『めぞん一刻 完結篇スペシャル』。この号が発売になっているころには、ちょうどお店に並んでいるはずだよね。

ゲーム中に流れる、ADPCMの響子さんの声の色っぽさに、ピクッときてしまった人も多いと思う。編集部のめぞんフリークの某なぞは、その声のおかげで、X68000購入のための36回払いのローンの計算を始めちゃうくらい。ほかのヤローどもも、デモディスクを見ていたら、声につられてどこからともなく群らがってきちゃって、困りましたよ、実際。

ところで、このゲームって、原作にかなり忠実に作られているから、原作を読んだことのある人は、途中で行きづまったりなんかせずに、すぐ終わりにたどりつけちゃうんだよね。「なんだ、簡単じゃん」と1日でゲームを終わらせて、もう二度とプレイしないって人もいるにちがいない。だけど、せっかく高い金を払ってソフトを買ってるんだし、もっと楽しみたーいという人は、もう一度、何も見ずに、ゆっくりとプレイをしてみてはいかがかな？　そうすると、1回目に解いたときより、ストーリーにより注意しながらやれるから、また別な感覚でプレイできると思うんだけどもなあ。





ユージューフダンな五代君と、態度のはっきりしない響子さん。この2人に、いろんな人が関わって、話はもうグチャグチャなのだ。





しかし、このソフトを見ていると、早くX68000用の完全オリジナルアドベンチャーがほしくなってしまった。どっかで作らないかな。

お問い合わせ先
マイクロキャビン
☎0593-51-6482

ガルフォース 怒濤のカオス

うひょうひょ戦う女の子たちのゲームがやってきた

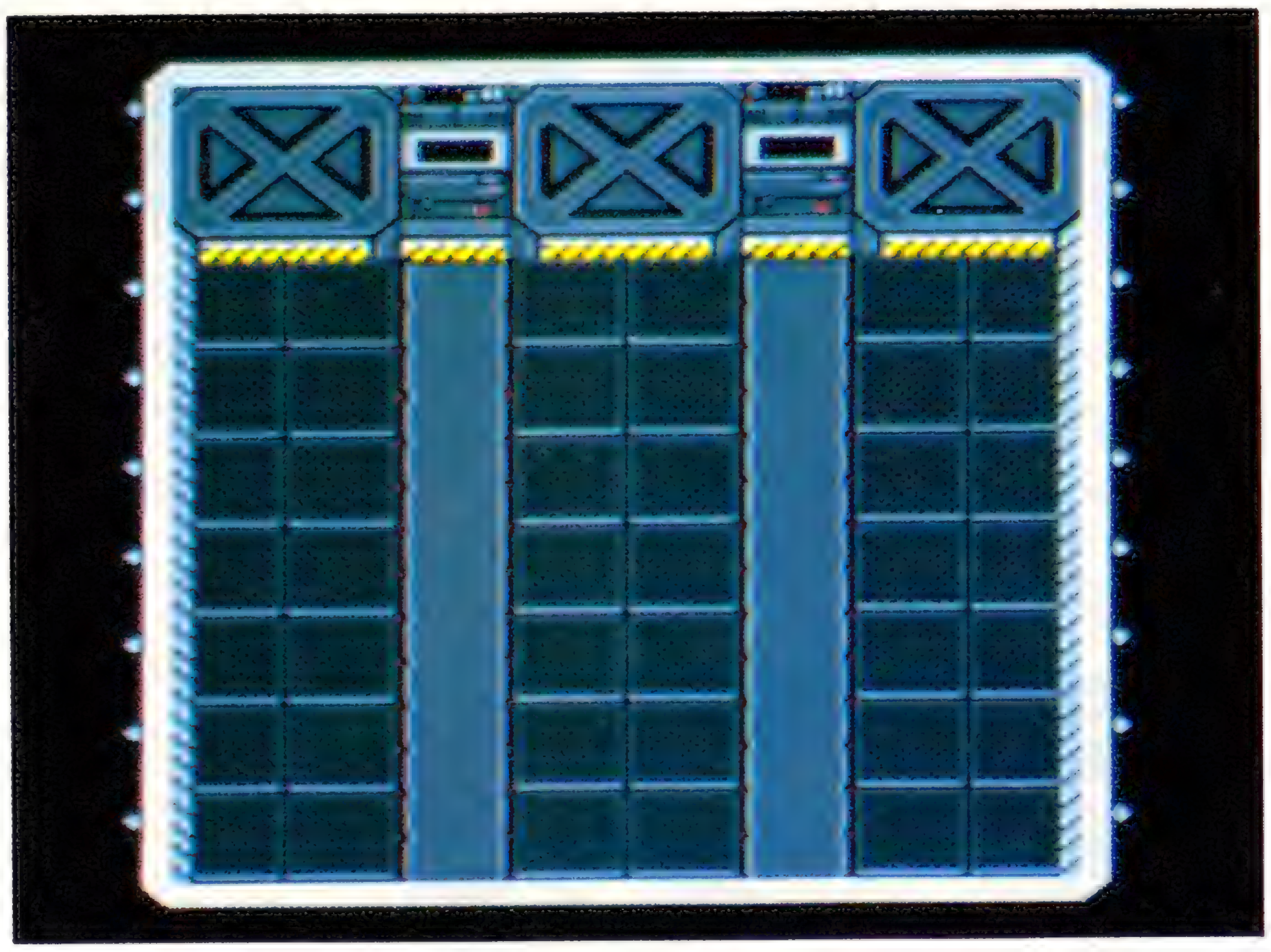
X68000版『ガルフォース 怒濤のカオス』の写真が届いたのだ。えへへ、かわいい女の子がいっぱいで、うれしいなあ。

たしか前号では、このソフトのことを〝ガルフォース2〟と表記したけど、あれは正確じゃなかったらしいんですね。〝2〟がつくと、ビデオと内容を斎藤、じゃなかった混同しやすいんで、ガルフォース怒濤のカオスと呼ぶことになってるんですよ。ビデオのガルフォース2とは、ストーリーがぜんぜんちがうってことだ。

このゲームのスタイルは、わりとノーマルなRPG。ただ舞台が未来なもんで、剣と魔法のファンタジーな世界ではないんだ。魔法のかわりに特殊なマシンをぐりぐり操ったりするわけ。

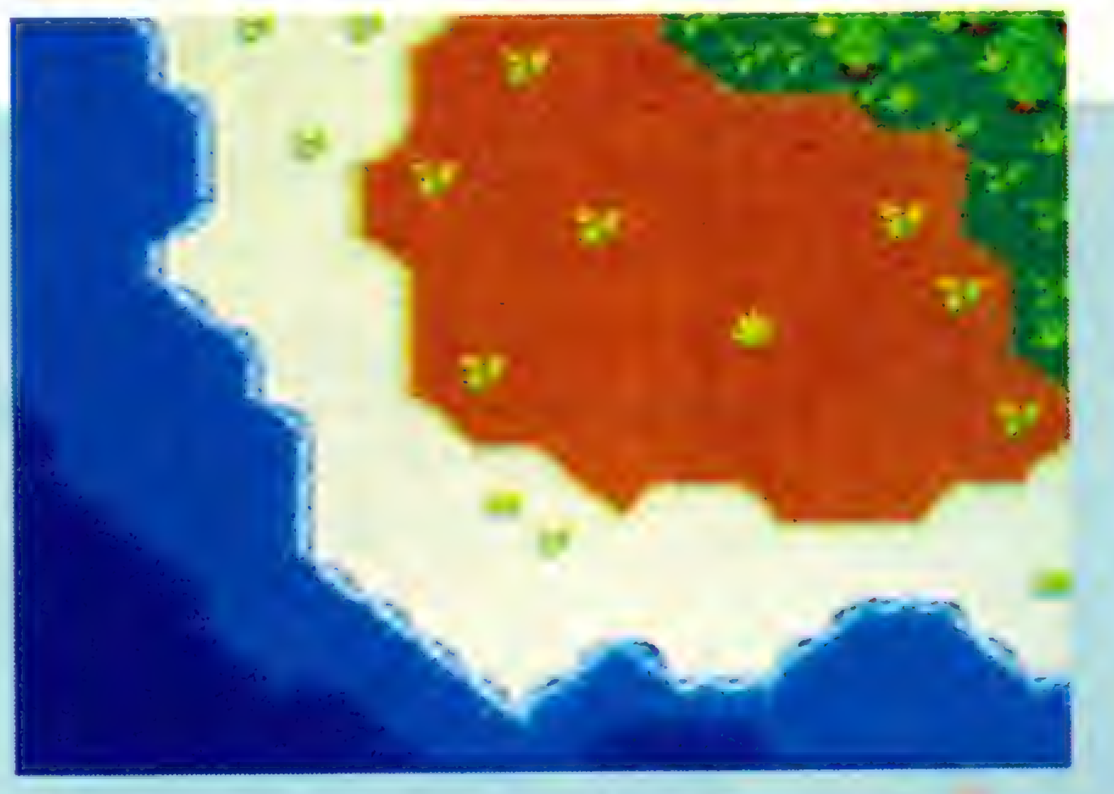
そうしたマシンやアイテム類が、たくさん登場するんだな。ふつうのRPGの、魔法のかわりもしているんだから、多くて当たり前なんだけど、それにしても多い。しかも、それに対する情報も山ほどあるんだ。

プレーヤーは情報を選んで行動しなければならない。これが、なかなか新鮮な面白さなんだ。情報というものを、ゲームを進めさせるためのフラグの役目だけにしか使っていないソフトが多いでしょ。つじつまあわせだけにしか使ってないような、ね。このソフトの情報は、それらと、まったくの逆。挑戦的なのが頼もしい。



☗グラフィックはまだマップのみ。早く女の子が見たいという気持ち。

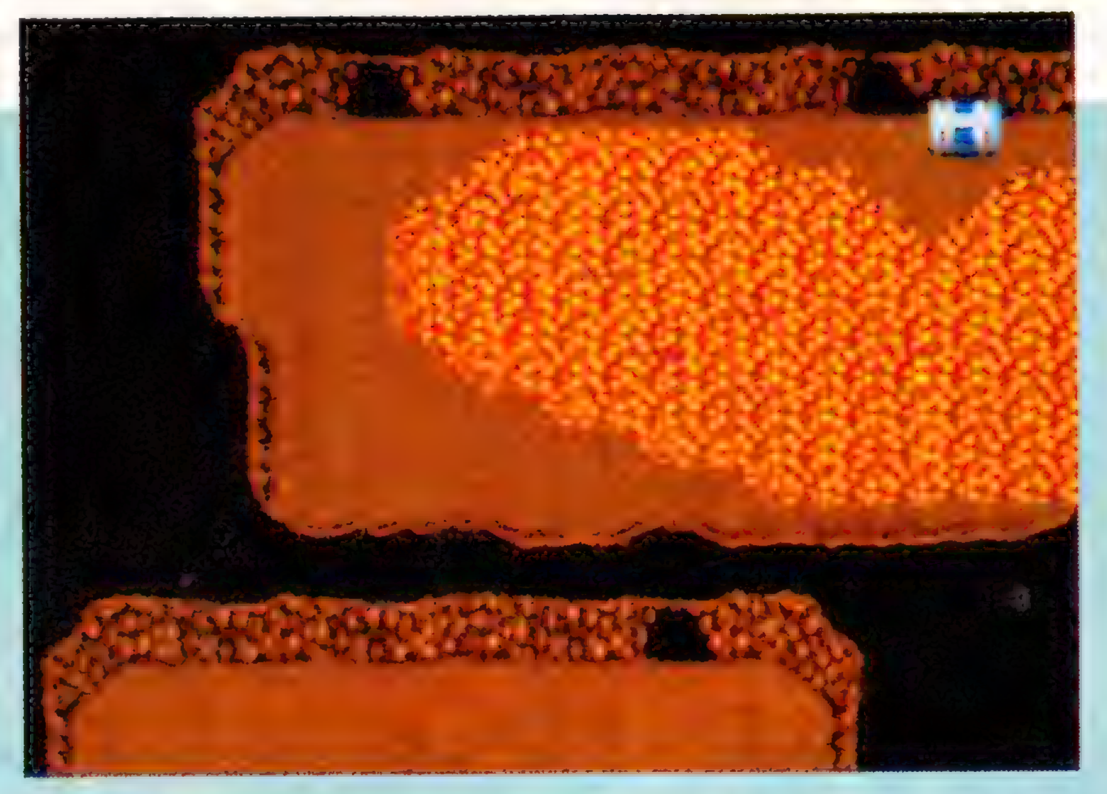
お問い合わせ先
スキャップトラスト
☎03-407-0687



☗なぜ、そんなにアイテムが多いのかっていうと、



☗アイテムが〝レベル〟の役目もしているからだ。



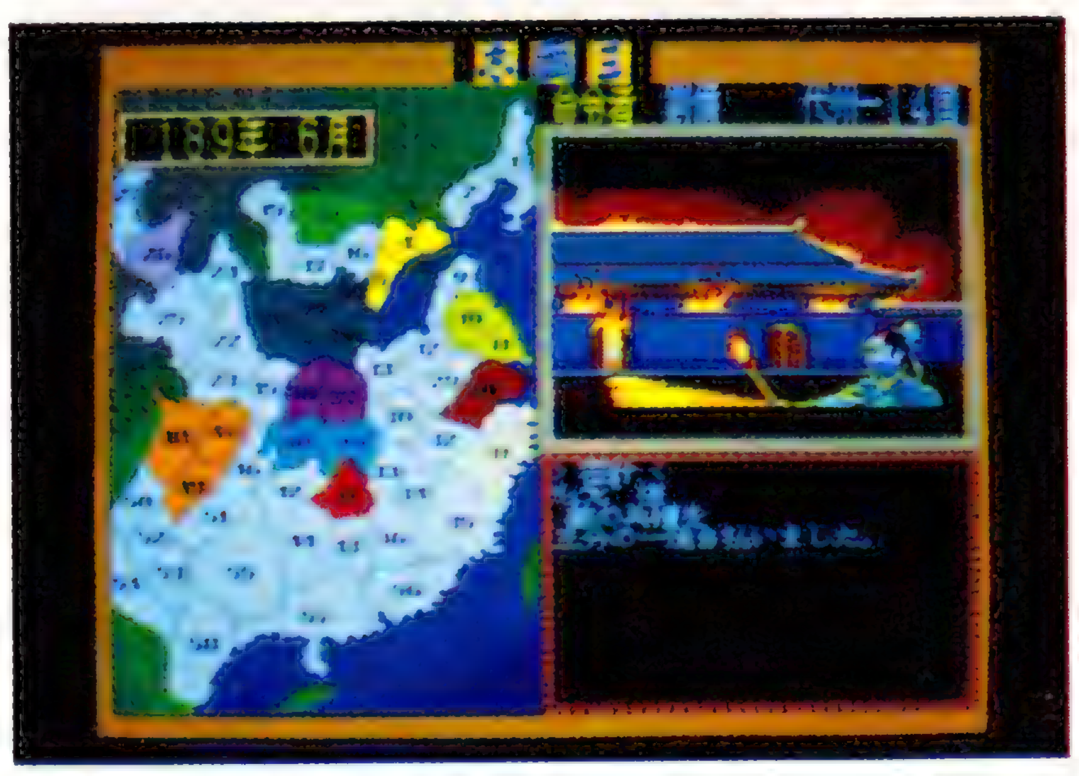
☗武器を手に入れることで主人公の強さが成長するわけ。

三國志

早くも古典の仲間入りか。光栄の、光栄らしいシミュレーション

定番ソフトメーカーの誉れ高い光栄の、大ロングセラー『三國志』も、X68000に移植された。ほんの3秒ほど前に『信長の野望・全国版』が移植されたばかりなのに、やるなあ。ドーピングの疑いが強い移植スピードである。

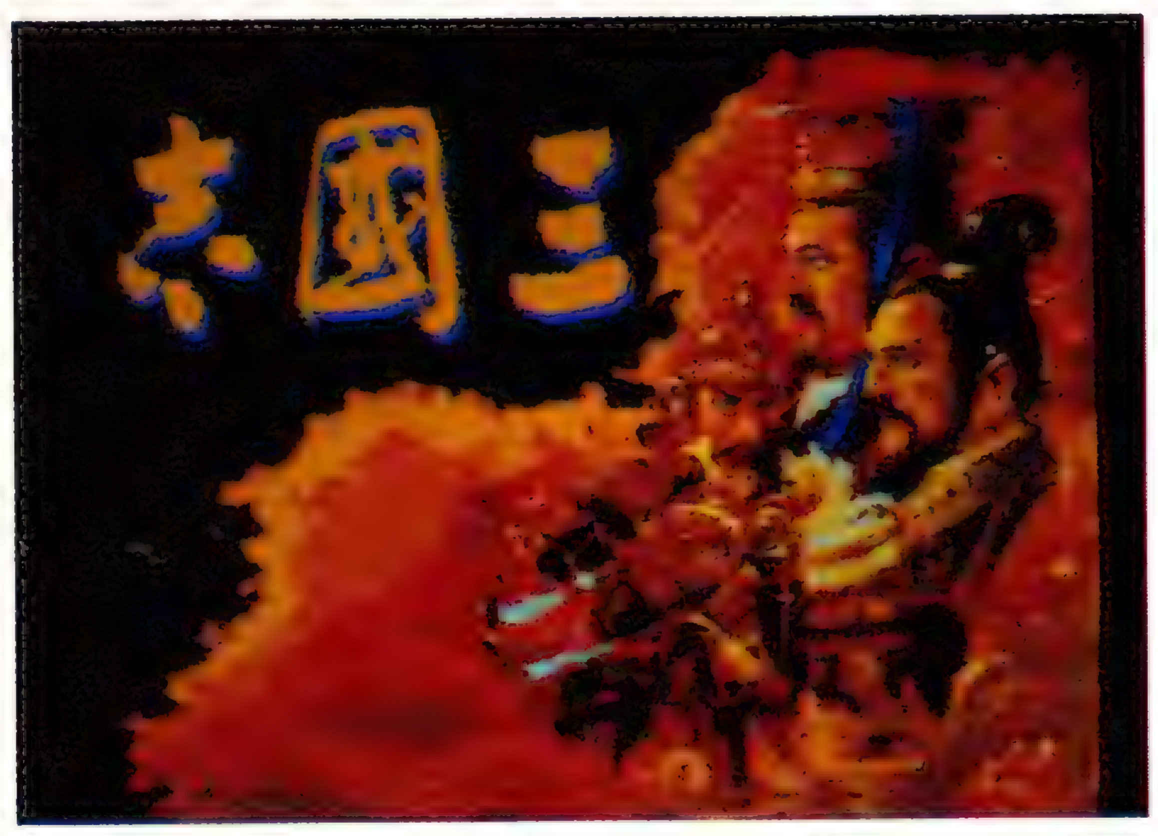
さて、ほかのマシンとX68000版のちがいだけど、ほとんどないんだな。そりゃあ、いつも手抜きのない光栄のことですから、グラフィックなんか格段に美しくなっているんですよ。でもね、歯がかたかた鳴るほどの驚きはない。なんつーか、いつもの光栄ゲームなんだな。



☗使ってる色数は少ないけど、くっきりしてる感じ。

考えてみればそれも当たり前。この三國志というゲームは、ある意味でもう完成してしまったゲームなんだ。ほかのマシン用の三國志でも不満はないんだから、それに無理して何かを足す必要はないってわけだ。

だからこのゲームはゆっくり売れるだろうね。X68000のゲームって、売れ方が極端でしょ。一瞬、ものすごく売れて、そのあとピタリと止まっちゃう。これは、そういうのとは全然関係なし。でもいつの間にか、みんなプレイしたことがあるって感じの、〝古典〟のようなソフトなのだ。



☗タイトル画面ってやつですか。やけにきれいだよねん。

お問い合わせ先
光栄
☎044-61-6861

ラスト・ハルマゲドン

このゲームの気持ち悪さを楽しむためには、絶対X68000だ

ブレイングレイの『ラスト・ハルマゲドン』が、つ、つ、ついに完成したんだよ、こんちきしょお。X68000のゲームはどれもグラフィックがきれいきれいって言われてるけどさ、こいつはハンパじゃないんだ。

PC-8801シリーズ版を見ればわかるのでしょ。ブレイングレイはグラフィックに関して、たまげた実力を持っている。はっきり言って、虎の子的に大切で優秀なデザイナーが何人もいるのだな。

その、たぐいまれなるデザイナーが、4人も、しかも半年もの時間を費やして作られたのが、X68000版だったんだな。採算なんか度外視だーい。ブレイングレイの松本さんは、こう語る。

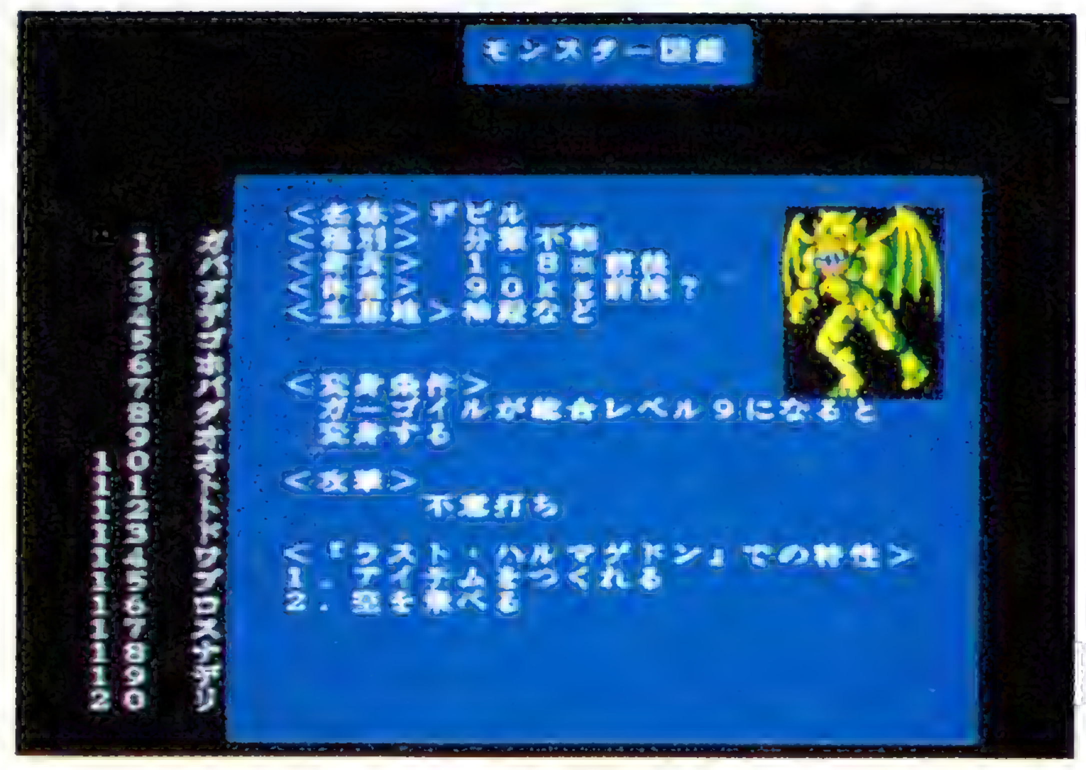
「やっぱりデザイナーとしては、色数が多いと力が入っちゃうんでしょうね。でもちょっと入りすぎのような……トホホ」

制作会社の人に恐れられるほど、描きこんでしまったグラフィック。近ごろめずらしい、泣ける話じゃござんせんか。

しかも、このグラフィック。朝早くからシコシコと描き進め、夕方完成まぢかになって、いきなりポーンとデータが消えてしまったり、またあるときは、窓に映る蛍の明かりをたよりに精も魂もつきはてて、最後の力を振り絞って描きあげた作品が「メモリが足んないから、それボツねん、よろしくねん」という一言でポイ。

そんなふうに苦労に苦労を重ねた、聞くも涙、笑うも涙のグラフィック。さすがにそれだけのことはありますぞ。

さて、これにくじけずブレイングレイは、次のX68000用ソフトを開発してくれるんでしょうか。予断をゆるさない状況です。



⬅自分がモンスターだなんてすごいぜ。

お問い合わせ先
ブレイングレイ
☎03-264-3039



⬆石板は、いろんなことを教えてくれるぞ。必ず見よう。



⬆画面全体が、グロいイメージで統一されているでしょ。気分が盛り上がるじゃん。

ソフトでハードな物語2

コンピュータ業界の裏舞台が手にとるようにわかるのだ

おっと、今回はヒット作品の続編的ソフトがやけに固まってしまったぜ。なかでもこの『ソフトでハードな物語2』は、"2"という数字がしっかり刻まれている、正統派の続編ソフトだ、なんてリキむこたあないか。

主人公は、前作と同じくソフトハウスの社長の息子、西城宏志。どこにでもいるような、平凡な大学生だ。しかし、ただひとつ変わっているのは、親父がソフトハウスを経営していることなのだ。

あ、なんか、"奥様は魔女"みたいな説明になってしまったなあ、サム。まあ、ダーリンたら。

そういう設定だからして、当然、ゲーム作りの舞台裏が、もう赤裸裸に描かれていたりする。ゲームの制作風景はもちろん、営業に駆け回る姿などまで知ることができちゃうわけね。

前作同様、ロジカルイン編集部やらエスニック、日本ファルコンなんて、聞いたことありそうな名前がずらり。コンピュータ業界がどういうところか、よくわかる。でも、マニアックになりすぎないように、慎重に作られているから、シロートも安心ね。

お問い合わせ先
システムサコム
☎03-635-7609



⬆前回、好評だったイラスト風のグラフィックが今回も登場。

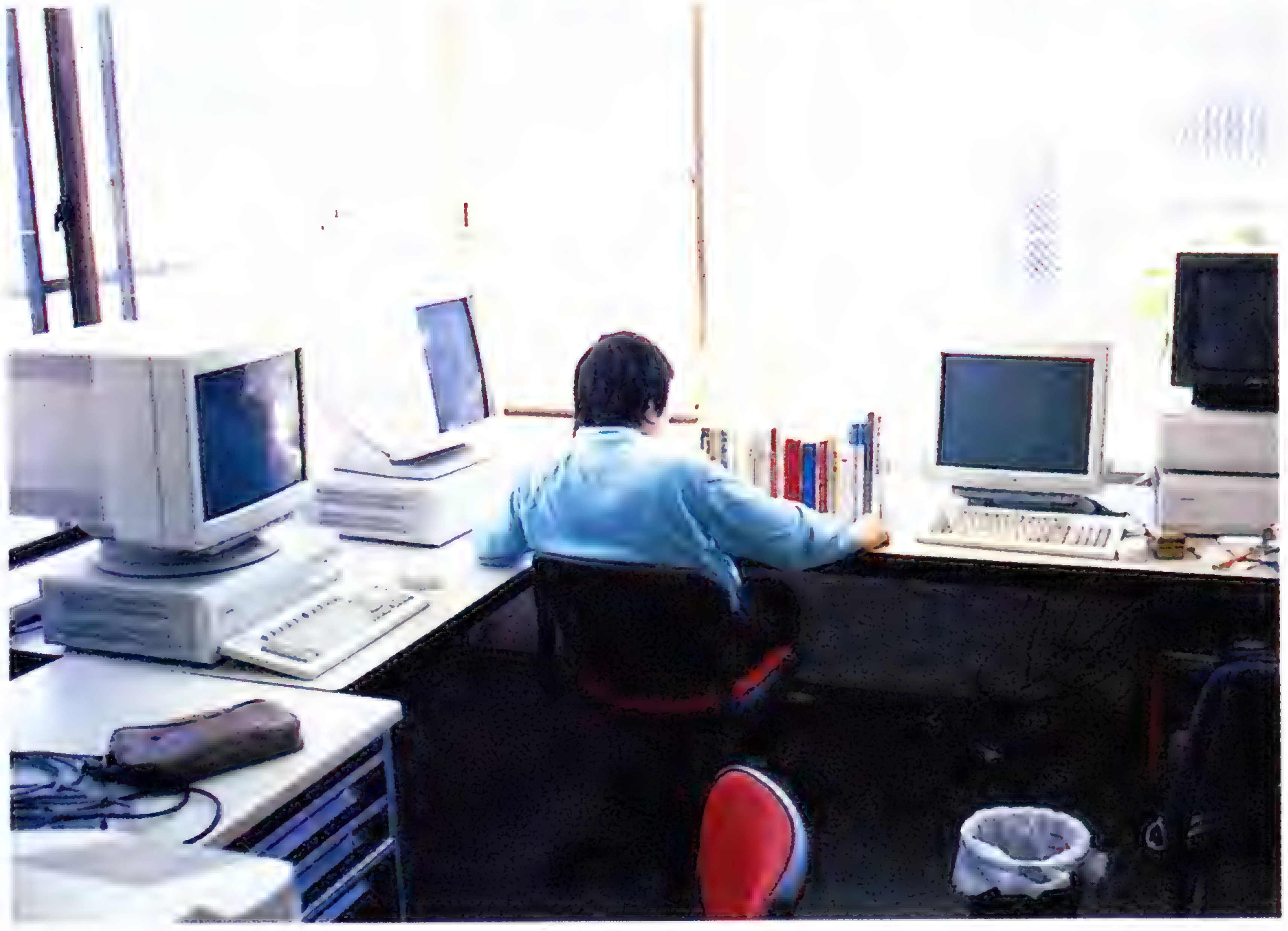


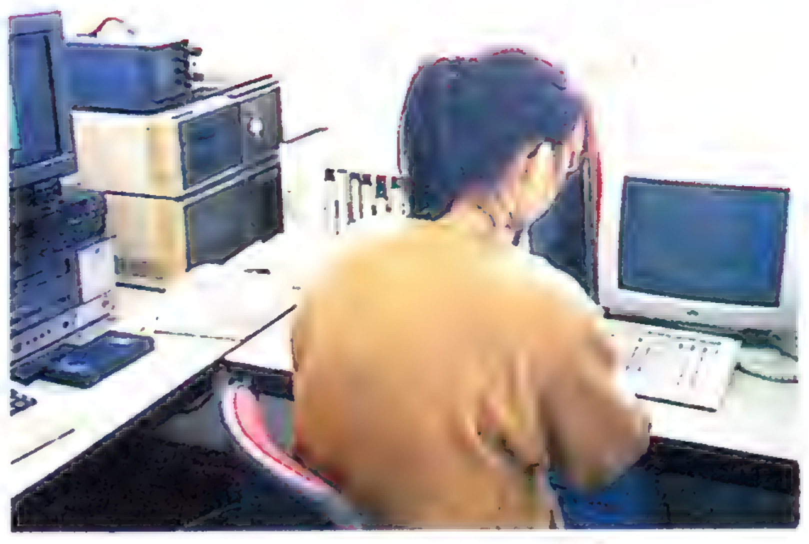
⬅これはテレビのシーンですね。ってことはテレビ局も舞台に。

短期集中連載 C-TRACE講座第4回　講師/西村美弥子（キャスト）

色ひとつ決めるのも大変よね

大好評のこの連載も、これで4回目。当初の予定なら、これが最終回になる予定だった。それなのに、ああそれなのに、なぜレイトレはそんなに奥が深いの？　というわけで、どこまで続くかわからないけれど、行けるところまで行ってみよう。講師は今回もキャストの西村美弥子さん。この講座でわからなかったら、一生レイトレに馴染めないかも、と恐れおののきながら読もう。





☗引っ越して3日目という、キャストの新しいオフィス。日当たりがいいのだ。

伊藤　前回は、どーんとデータ拾いのテクニックを紹介しようと思ったんですが、口ひとつ作っただけで終わってしまいましたね。

西村　そうですね。でも、データを拾うのなんか、どんな形でも同じようなものですから。

伊藤　うん。目玉を作ろうと思っても、眉毛を作ろうと思っても、やることは同じですよね。物体の形を選んで、大きさを決めて、それを傾けたりして、よさそうな場所まで移動させる。みーんなこれですもんね。簡単。

西村　あと、まだ教えてない論理演算っていうのがありますけど、それはあとで説明しましょう。

伊藤　なんでですか？

西村　めんどうくさいからです。

伊藤　じゃあ、今日はなにからいきましょうか？

西村　うーん、とりあえず、作りたいグラフィックのもとになる物体のデータが拾えたとしましょう。それで、もうコンピュータに打ち込むフォーマットそのままに、順番どおりに考えましょうか。

伊藤　へえ。最初に色を決めるんでしたよね。

西村　はい。色はね、すごく奥が深いんですよお。いろんな要素がからみあいますからね。ここで、べきちゃんの色を解説してたら大変なので、単純な球に色をつけることにしましょう。まず、表面色を決めますよお、というコマンドのrattを書きます。

伊藤　表面色というのは、表面の色のことですね。

西村　あたりまえですね。できたら、これから作ろうと思っている色に名前をつけます。なにがいいですか？

伊藤　好きな名前でいいんですね。じゃあ三平がいいや。

西村　英語でsanpeiと書きます。ふつうはakaとかredとか、わかりやすくしておきますけどね。次にRGBの組み合わせで、その色を作りだします。3原色をそれぞれ0から1までの数字で表わすんです。たとえば真っ赤なら1 0 0、赤を1に、緑と青を0という感じにね。

伊藤　1 1 1でまっ白、0 0 0でまっ黒、0.5 0 0 ならちょっと弱い赤ということになりますね。

西村　で、次に反射率も同じようにRGBで書きます。物体がいくら赤くても、この反射率の値が青に極端に片よってたりすると、きれいな赤は出ないんですよ。

伊藤　その反射率を調節して微妙な色の効果を出したりすることも可能なんですよね。

西村　そういうことになりますね。ここでは、平均的にちょっとだけ反射させるということで、0.1 0.1 0.1にしましょう。光の10パーセントを反射するという意味ですね。これが1 1 1だと 100 パーセントの反射で鏡のようになります。

伊藤　ふう、色ひとつ決めるのも大変なんですね。

西村　まだ終わりじゃないですよ。このあとハイライトの強さと、その大きさを決める収束率を決めなくちゃいけないんです。これは0以上の数字ならなんでもかまいません。なんでもいいんですけど、とりあえず50と 100 くらいにしておきましょう。これで表面色の定義はおしまい。endと書きます。

伊藤　ここまでをまとめると、ratt sanpei 1 0 0

```
ratt sanpei 1 0 0 0.01 0.01 0.01 50 100
end

tatt kobuhei 0 0 0 1
end

shp
tama sp 30 *r sanpei *t kobuhei
end

lit
hage am 0.3 0.3 0.3
hage2 pa -1 -1 -1 10000 0.6 0.6 0.6
end

back 0.3 0.3 0.7
allend
```

☗こんな感じで、コンピュータに打ち込んでいけばいい。



☗文中のデータを入力すると、こんな赤い球ができる。

0.1 0.1 0.1
50 100
end
となりますね。
西村 パチパチ、よくできました。次は内部色を決めましょう。
伊藤 ひゃあ、まだあるの？
西村 物体の中身の色も決めなくちゃならないでしょ。まずtattと書いて内部色の名前、kobuheiでいいかな、をつけて、透過率と絶対屈折率を決めます。透過率はRGBで、0 0 0で無透過、1 1 1で透明。絶対屈折率は、どんな物体が作りたいかによって、数値が決まっているんです。ガラスが1.52、水なら1.33ていうふうにね。ここでは、透過しないからなんでもいいです。1にしときましょう。
伊藤 これで完成？
西村 ええ。あとは球を作って、ライトを決めましょう。球は、
shp tama sp 30
でいいかな。これにさっきの色をつけるやり方は、
*r sanpei
*t kobuhei
これでよし。ライトは1it、で方向性のない光amをかるーくRGB 0.3 0.3 0.3にして、平行線paをxyzのベクトルで−1 −1 −1 の方向に距離1000の所くらいからRGB0.6 0.6 0.6 の強さにして……。
伊藤 さっぱりわかーんない。
西村 あと背景の色をbackで定義してほんとにおしまい。all endね。よかった。肩の荷が下りた。
伊藤 先生、まだ論理演算っていうのを教えてもらってません。
西村 ああ、それはまた今度ね。


☗赤い球をちょいといじると、ガラス球になったりする。

お問い合わせ先
キャスト
☎03-797-5128


☗これは西村さんの作品。早くこういうものが作れるようになりたいぜ。

ちぇっ! ショック

ども、X68000新聞社下請けアシガルの佐伯です。
最近、パソコン通信を始めてみたんですけれど、パソ通の情報の早さにはビックリしました。先号の『ボスコニアン』の情報なんて、もう本の発売日の1週間ほど前から、ボードに書きこまれてたんですよね。
それから、PDSにもX68000用のソフトがたくさんあって、なかには、なつかしいゲームとかがあったりして、楽しいんですよね。僕も、なるべく情報は速く、しかもゲームの内容がすぐわかるような記事を書けるようにならなくては、と思います。
それでは、情報のほうにいってみましょうか。ウルフチームの"MID-GALTS"のX68000版の開発が決まったそうです。まだ、発売の時期とかは決定していないみたいですけれども、『アークス』のほうも大変だと思うのに、もう次が決定しているなんて、そうとう力が入ってますね。
それから、以前告知した、シンキングラビットの"THE MANI LOVE"のX68000への移植ですけれども、2月から3月の発売を目指しているそうです。
'88年の年末に出た、『カサブランカに愛を』で、ファンクションキーに、ゲームの中で使われる動詞がすべて登録されていて、びっくりしました。こんなふうに、細かなところのシブーい改良が、そのソフトを単なる移植作にしないで、ゲームをより良くしているんですよね。

今月のまとめ

船田 ぼくお年玉でメガドライブを買おうと思ってるんだ。
伊藤 ぼくなんか、ギガドライブだもーん。
船田 やっぱりCPUが68000だと他人という気がしないんだよね。
伊藤 え、なにそれ？ ああ、MPUのことね。CPUとかいうから、びっくりしたよ。
船田 やなやつ。
伊藤 ぼくもね、Amiga 2500でも買おうかと思ってるんだ。
船田 でもやっぱり68000はシグネティクス製に限るよね。
伊藤 うん、でっかいもん。なんであんなにでっかいの？
トム せぐねりくすハ、グンヨウノちっぷすヲツクッテルカラ、オオキサハ、キニシナインダヨ。
船田 外人みたいなしゃべり方しちゃって。
スタパ ヤマダサン、スワレ。カタナアゲルカラ、スワレ。
伊藤 なにそれ、突然。
船田 アメリカのニンジャの真似するのやめてよ。
スタパ ヤマダサン、ナゼダ。
船田 ここで、新連載の打ち合わせでもしようか。
伊藤 C-TRACEもちゃんとやらなきゃなあ。あと、社内の人員整理もしなきゃ。
船田 画面写真以外のビジュアルのあるページがいいな。
伊藤 イラストとか。
船田 やっぱり音もすてがたい。
伊藤 あと、女の子ね。
船田 結局、決まらないね。
伊藤 じゃあ、次までに考えて来るということで。

テレビゲームクラブ

TV GAME CLUB

1989年はテレビゲームが熱い！　アチチ

スーパーファミコン徹底調査



1200万のファミコンユーザーならずとも、『スーパーファミコン』の正体を１日も早く知りたいはずだ。しかし、スーパーファミコンにはまだまだ多くの謎が残されている。11月21日の発表会でいただいたＡ4版4ページの資料と、そのとき見たサンプルソフトのデモビデオなどをもとに、編集部独自の調査を加えて、スーパーファミコンの実像に迫ってみる。家庭用ゲーム機の次のステップはこんなスペックなのだ。

　スーパーファミコンはファミコンの経験を生かし、まったく新しく設計された、家庭用テレビゲーム機だ。スーパーファミコン自体にはファミコンとの互換性はない。カートリッジの大きさからして、違うのだ。ファミコンアダプタなるものを接続すれば、ファミコン用ソフトも動作する。

　スーパーファミコン用に開発された、集積度25000トランジスタのカスタムLSIが５個使われていて、CPUには16ビットのものが採用されている。

　発売は1989年７月の予定。月産30万台と発表されている。価格はまったく未定で、これだけの性能のマシンを、いったいいくらで出せるかが、関心の的だ。

　注目の機能をいくつかピックアップしよう。グラフィック関係では、32768色中256色の豊富な色数。画面の回転、拡大、縮小機能。最高128個のスプライト。サウンド関係では、なんといっても同時に８音まで出るサンプリング音源に注目。そのほかにも、ゲームに効きそうないくつかの強力な機能が備わっている。

　今回の発売はハードウエアの仕様が中心で、ソフトについてはサンプルのデモが何本かビデオで流されただけだった。ソフトについて触れている部分は、参考の話ってことで、ご了承くださいませ。



⬆ジャーン。これがスーパーファミコン本体の模型なり。ファミコンにくらべて、かなり大きめなのだ。



➡後ろから見たぞ。ビデオ出力でテレビにつなぐのだ。



⬇コントローラには、なんとＡからＦまで、６ボタン。

スーパーファミコンの基本スペック

CPU	16ビット(データバス8ビット、アドレスバス24ビット)
クロック	1.78MHz/2.68MHz/3.58MHz
メモリ領域	12メガハイド
RAM	ビデオRAM/64キロバイト ワークRAM/8キロバイト
グラフィック(背景面)	256×224ドット(4〜256色) 512×224ドット(16色) 512×448ドット(16色、インターレスモード)
スプライト	1画面中128個(水平32個) 1キャラクタ中16色
サウンド	サンプラー・ステレオ音源 演算波形、PCM、ノイズから8音選択
出力端子	ビデオ出力端子、S端子、RGB出力端子

●CPU

なんというCPUかは不明なのだが、データバス8ビット、アドレスバス24ビットの16ビットCPU。というと、68008という68000系のチップがぴったり。でも、まったく違うCPUを基にデータバス、アドレスバスを変更して使っている可能性もあるので、あくまでも推測の域を出ない。ファミコンの6502に比べれば、格段にパワーアップされたのは確か。

●クロック

CPUの動作スピードをあらわすクロック周波数は1.78MHz、2.68MHz、3.58MHzの3段階自動切り替え。3.58MHzじゃ速すぎるような処理をするとき、CPUが自動的に遅く働く仕組みだ。ちなみに、PCエンジンは6502系のCPUを約7MHzで、メガドライブは68000を約8MHzで動かしている。クロックは違うCPUどうしで比較しても意味がないんだけれど、PCエンジン、メガドライブと同じ系統のチップだとすると、かなり遅いことになってしまう。いったいCPUは何なのだろうか？

●メモリ領域

最大12メガバイトのメモリをアクセスできるということだ。最初のスーパファミコン用ソフトは4メガビット(512キロバイト)のROMらしいので、まだまだ余裕があるが、将来、もっと大きなメモリを使ったソフトや周辺機器が出たときのために、広いメモリ領域(アドレス空間)がいるのだ。

●RAM

グラフィック用のビデオRAMは64キロバイトで、プログラムが使うワークRAMは8キロバイトだ。この8キロバイトというのはファミコンと変わらない。もう少し大きくすればよかったのにとも思うが、半導体が高価なので節約したのだろうか？

●グラフィック(背景面)

表中の色数はすべて32768色中何色かをしめしている。インターレスという、見かけ上の解像度を上げる方法を使えば、512×448ドットの高解像度になる。これなら漢字表示もばっちりだが、多少ちらつきがでるかもしれない。

画面をモード7に設定すると、背景を、回転、縮小、拡大させることができる。背景面を背景としてではなく、地上とか、デカキャラとか、タイトル文字とかに見立ててもかまわないわけだから、かなりハデな動きのあるゲームが作れそうだ。

それから、各種エフェクトもかけられる。ウインドー機能、モザイク機能、スーッと画面が出たり消えたりするフェードイン、フェードアウト機能など。色の変化や、重ね合わせなどで、画面にエフェクトをかける機能もあるようだ。複数の背景面を、横や縦にスクロールできるだけでなく、横スクロールしている画面の一部分を、縦にスクロールさせるなんてワザも可能なのだ。

●スプライト

これは文句なしに強力だ。数字だけみたところでは、X68000と対等の性能である。1ラインに並べられるスプライトは256ドット。8×8ドットのスプライトなら32個並ぶのだ。

●サウンド

これも文句なしに強力。2個のカスタムチップを使い、演算波形、ノイズ、PCMのなかから選んで同時に8音発生できる。PCMを使えば、この世の音という音すべてが出るはずだ。声や楽器、ガチャンとかボチョンといった効果音もそのまま再生できる。それに音階をつけることだってできるようだ。ただし、PCMはメモリがたくさん必要。演算波形のくわしい説明はないが、シンセサイザと同じように、あらかじめプログラムされたいくつかの音の波形をもとにして、音を作る方式のことだろう。

デジタルエコー機能のほかに、定位を15段階で動かすことができる。ということは、右から左に、シュイーンと動いていくような音の動きを出せるわけだ。

●出力端子

スーパーファミコンはRFではなくて、ビデオ出力が出ている。また、大画面テレビを意識してS端子(同期信号が別になっていて、画像がキレイ)、そしてRGB出力が用意されている。入力端子も持っていて、そこにファミコンアダプタからの出力をつなぎ、スーパーファミコン本体のファミコンスイッチをオンにすると、ファミコンのソフトが遊べるのだ。

●その他の機能たち

上の表に載せた機能以外にも、2つほど資料にあった機能がある。はっきり使い道がわからないので、省いた。

まず、8個のDMA(ダイレクト・メモリ・アクセス)。DMAを使うと、CPUを通さなくてもチップたちがメモリをアクセスできる。8チャンネルのPCM音源用にたくさんのDMAが用意されているのだろうか。ふつうのDMAならともかく1水平走査線ごとに使用できる、H-DMAというDMAがあって、これが具体的にどう役にたつかは、今のところ不明。

2つめが、8ビット×8ビットのかけ算と16ビット÷8ビットの割り算ができる、乗除算器なるものの存在。CPUにかけ算、割り算の機能がないか(68000はある)、あってもかなり遅いか(68000はけっこう遅いらしい)、それとも、画面の回転に必要な計算をするためか、それとも、もっと別の理由であるのか。なんともいえない。知ってる人がいたら、教えてください。



⬅本体はモックアップ。画面はデモテープなのだ。



☗気球が上へのぼっていく。いっぱい出てきたのだ。



☗フライトシミュレーターのデモ。BGM付きだったぞ。



☗グルグルと地面が回転しているのがわかるでしょう。



☗最高4面まで、背景を重ね合わせることができる。

デモのなかでは、なんといってもフライトシミュレーターがすごかった。フライトシミュレーターは、地上のグラフィックがどのくらいスムーズに動くかでリアルさみたいなものがわかるけど、スーパーファミコンの回転、拡大、縮小機能のおかげで、パソコンにはとても真似のできない滑らかさで、景色が動いていくのだ。

上空から斜めに見下ろした地上のグラフィックが、飛行機を旋回させれば回転し、高度を下げればアップになり、上昇すれば遠ざかる。正確な3次元グラフィックとはいえないかもしれないけど、こういう動きがほしかったんだよな、と思わせる画面なのである。

この機能だけでも、目をひくソフトがいくつもできそうだ。画面に圧倒されてしまって、何度か見直すまで気がつかなったのだが、サウンドも低音の効いたいい音だった。

サンプリング音が8チャンネルも出るとなると、かなり強力な楽器と同じくらいの能力を持っていることになる。ドラムの音なんかはやっぱりサンプリングがいい。BGMの面でもパソコンが太刀打ちできないところまでいっちゃったような気がするぞ。

パソコンと比較してもしょうがないとはわかっていても、やっぱり気になってしまうもんだ。解像度のほかは、色数が一部のパソコンが勝ってるだけで、スプライトなんか、唯一X68000が対等なだけだ。まして、あれだけスムーズな回転は今のパソコンじゃ難しい。

しかし、これだけの機能を使いこなしたゲームを作るのはかなり大変そうだ。任天堂も現在、本体と同時発売予定のソフトを4本（『ゼルダの伝説』の続編、『スーパーマリオ4』など）開発中らしいが、かなり難航してるらしい。今はまだ開発に使う、開発システムを作りながらの作業だ。スーパーファミコンのソフトは、32ビットのワークステーションを使い、UNIXの上で開発することになりそうだ。かなり金のかかるシステムになりそうである。

ライバル代表 セガの佐藤さんの話

メガ ドライブの開発責任者である、セガ第5研究開発部の佐藤さんに、スーパーファミコンの印象について、うかがった。

「今回の発表がターゲットスペック（目標の性能）なのか、もう実現された性能なのか、ちょっとわからないのですが、いいマシンだと思います。回転の機能は、メガ ドライブを設計したとき入れようかどうしようか悩んだんです。価格が上がるだけのメリットがないと考えて、今回ははずしました。色数は十分ですが、解像度（256×224ドット）はちょっと低いかな。2年前の業務用ゲーム機の水準です。メモリが8キロというのは少ないですね。もっとほしいことろでしょう。ちなみにメガ ドライブは72キロ持ってます。それから、開発システムが高価になりそうですね。メガ ドライブのように、市販のシステムを使うわけにはいかないでしょう。あと、価格はいったい、いくらになるのかなあ」



☗ライバル機もガンバレ。

これがファミコンアダプタ



はやい話が、ビデオ出力の付いたファミコンと考えていい。従来型のファミコンとして、スーパーファミコンとともに販売されることになりそうだ。古いファミコンの下取りを検討中と聞くが、問屋筋などは、あまり前向きじゃないらしい。

携帯ゲーム機『ゲームボーイ』

スーパーファミコンとはまったく別に、『ゲームボーイ』なる新しいゲームマシンが登場する。なんと、液晶ディスプレイを使っていて、授業中でも、教科書のカゲで遊べるようなマシンらしい。画期的だね。発売は1989年4月14日の予定だ。

ソフトはカセットで供給される。本体と同時発売予定の作品は『マリオランド』、『ベースボール』、『ゴルフ』、『マージャン』、『カーレース』、『ブロックくずし』。本体発売後は毎月1本のペースで、新作が登場するとのこと。

考察 アーケードマシンから家庭用ゲーム機への 移植のありかたとは

初期ファミコンブームは『ゼビウス』の移植からはじまった。ゲーセンの人気ゲームが、家で安価にできる、というのがウケたのだ。当時のソフトは『パックマン』『プーヤン』など、人気ビデオゲームの移植ばかり。いずれもきわめて単純なゲームシステムのうえ、グラフィックもファミコンと大差なかったから、別に問題はなかった。

それが、日を追ってアーケードの性能が上がりだした。最初に目立ったのは、やはりグラフィックの差。なかでも落差が激しかったのが『パックランド』だが、ゲームそのものの楽しさは十分に移植されていた。その後、アーケードとの性能の差を埋めようと、各社がいろんな工夫をこらしはじめる。

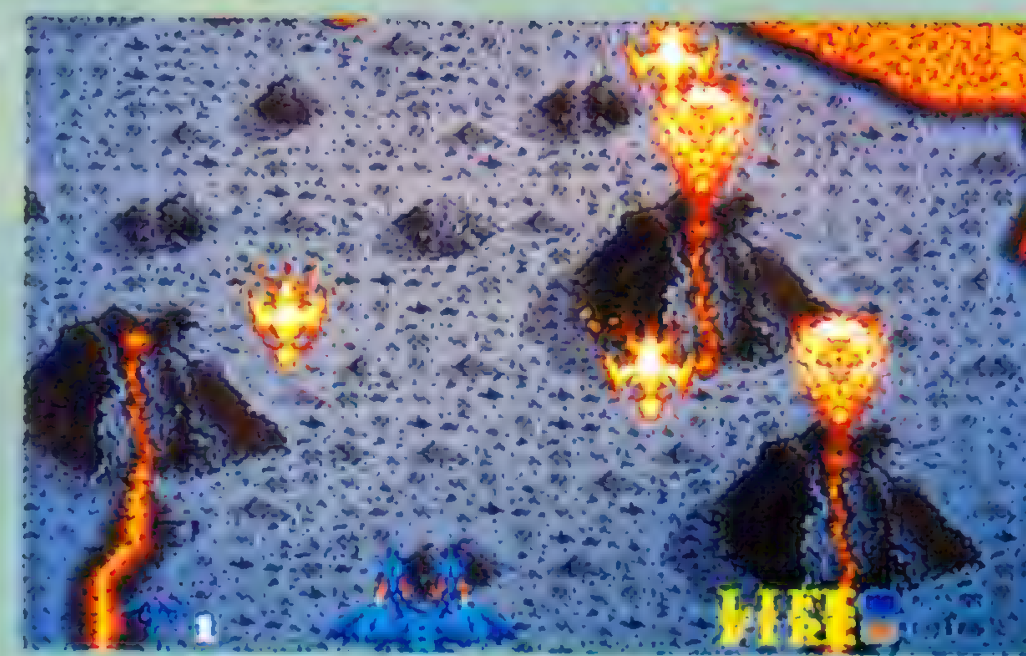
まず、グラフィックなどより、ゲーム自体の楽しさを重視する方法。セガマークⅢの『スペースハリアー』は、キャラを犠牲にしてスピードを確保した。が、回転のスリルもキャラもハンパに終わった『アフターバーナー』のような例が少なくない。次に、ゲームシステムを変える手段。『ヒットラーの復活』は、RPG要素の導入などで原作『トップシークレット』をこえている。だが、やりすぎで失敗する方が多い。そして最近の主流は、ハードのパワーアップでのりこえる動きだ。PCエンジンやメガドライブは、移植に適したマシンだね。

家で安く楽しめる移植にするには、どこかで妥協せざるを得ない。でも、ゲームシステムを変にイタズラしたり、ハンパな移植に終わるんなら、最初から移植なんかしないでくれというのが、ビデオゲームをこよなく愛する者の意見だ。

ドラゴンスピリット

PCエンジン/ナムコ/5900円/発売中

PCエンジン版はアーケード版に、かなり忠実なしあがりだ。大幅に違う点は、アーケードの第7ステージがなく、全8面構成であるコトくらいだろうか。先行発売されているX68000版にもヒケをとらずに楽しめる。アーケードのヒット作ということで、誰もがこんな移植を望んでたんじゃないかな。画面の美しさはPCエンジンならでは。音に若干の不満なきにしもあらず。





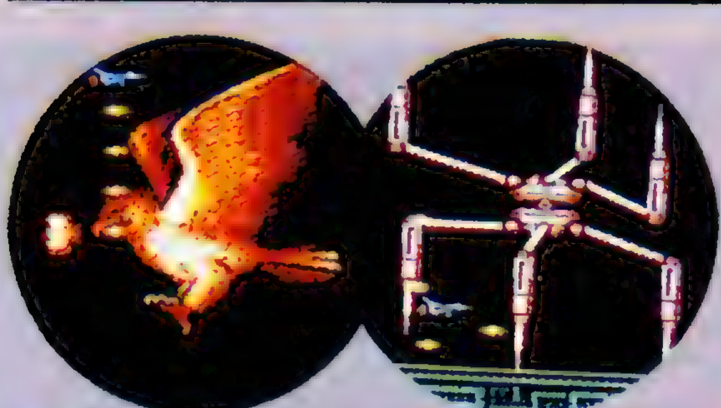


グラディウスⅡ

ファミコン/コナミ/5900円/発売中



数ある移植候補機の中で、はじめにできあがったなんとファミコン版。これがケッコウいいデキである。どうなることかと心配された、火の鳥やカニ道楽などのボスキャラもちゃんと動く。今度はオプションも4つ付く。装備だって4種類選べる。スッゴーイ。しかし、原作に忠実なワケではない。最終面はファミコンのオリジナルステージだし、逆火山面と結晶面はつながっているし。いろいろ工夫したって感じだ。原作のオイシイところをバッチシ移植して、ハード上の制約をうまくのりこえている。買って損はない。







これから移植されるアーケードのケッサク

ソフト	発売日	価格	メーカー名
ファミコン			
ゲバラ	12月26日	5500円	SNK
スペースハリアー	1月6日	5500円	タカラ
ハレーウォーズ	1月下旬	3300円	タイトー
アフターバーナー	3月	価格未定	サン電子
オペレーションウルフ	3月	価格未定	タイトー
セガマスターシステム			
アウトラン3D	2月	5500円	セガ
PCエンジン			
ビジランテ	1月14日	6300円	アイレム
ラビオレプススペシャル	4月	価格未定	ビデオシステム
ワードナの森	1989年	価格未定	NECアベニュー
ダライアス	1989年	価格未定	NECアベニュー
チャイニーズヒーロー	1989年	価格未定	カルチャーブレーン

ARCADE

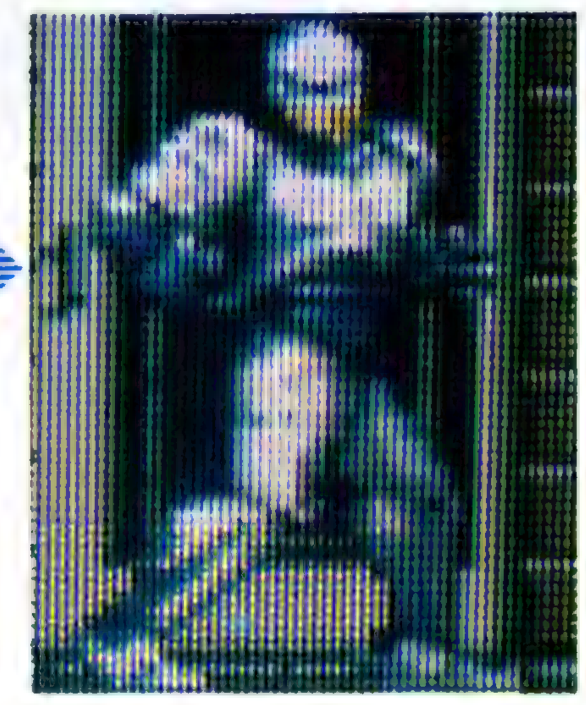
ロボコップ

データイースト

映画の興奮をそのままにゲームでも大活躍







⬆映画で見て、もう知ってる人も多いだろうけど、サイボーグ刑事〝ロボコップ〟誕生秘話から、ゲームは始まるのであった。



近未来。犯罪の巣窟と化してしまった大都会で、赴任早々、殺されてしまう警察官マーフィー。しかし、彼は科学の粋を集めた技術と力によりサイボーグ警官〝ロボコップ〟となって蘇ったのだ。これが、映画であり、ゲームである『ロボコップ』のストーリー。映画の興奮をそのままに、史上最強のバイオレンス・ヒーローゲームを楽しんでみよう。

ロボコップは近くの敵にはパンチ、遠くの敵にはガンで攻撃するのだ。壁や障害物もパンチで破壊できる。見えているパワーアップアイテムも障害物を壊さないと、手に入らない場合があるぞ。アイテムは6種類あって、貫通弾、3ウェイ、コブラ砲などの攻撃用が3種、ダメージ回復、ダメージ回復(MAX)、エネルギーゲージアップなどの回復用が3種だ。ボーナス・ステージでもパワー回復は可能だぜ。



⬆ボーナスステージだ。高得点を狙おうぜ。

ARCADE

スプラッターハウス

ナムコ

怖いモノに襲われまくろう





呪われた館内で、主人公リックに次々と襲いかかるモンスターたちを、豪快に倒していく横スクロールアクションゲーム。

リックの目的は、捕われの恋人ジェニファーを救い出し、館から脱出することと。仮面の精に助けられるリックの姿は、一見ホッケーの選手みたいだ。カッコイイー。

リックが進んでいく途中には、さまざまな武器（棒、ナタ、銃、スパナ、ヤリなど）がある。まずはそれらをゲットするのだ。ラウンドは全部で7つ。各ラウンドの終わりには、思わず生つばをのみこみ、息がつまるほど恐ろしいボスが待っているぞ。

操作は移動のための4方向レバーと、アタック、ジャンプボタンで可能。パンチとキックを組み合わせたり、レバーと組み合わせるとイガイな攻撃ができることもあるんだ。特にスライディングキックなんてのは、ケッコウ有効なので早めにマスターしなさいよ。



⬆呪われた館の中はこんな感じだ。あー、キモチワルイ。はやいとこクリアーして脱出してよ。

ARCADE

未来忍者

ナムコ

サントリー東京国際ファンタスティック映画祭に出品され、ビデオもリリースされた『未来忍者』のゲームが登場。映画のゲーム化なのか、ゲームの映画化なのか、いまいちハッキリしないが、ナムコの領分はやっぱりゲームだ。

ゲームのほうは、忍者白怒火が主人公のアクション。画面上方に表示される〝気合度〟が0になったらゲームオーバー。近くの敵は剣、遠くの敵は手裏剣で攻撃するが、これは白怒火が勝手に持ちかえてくれる。アイテムはキレイな宝玉で、気合度が回復するもの、手裏剣が3ウェイになるもの、一定時間無敵になるものがある。

ゲーム中に奇抜なアイデアがちりばめられているが、ステージ2の、近未来サイバーシティと古風な忍者のとりあわせが、けっこうオツだ。面が進めば進むほど、設定はより奇抜になっていくぞ。





⬅この場面のイメージが『未来忍者』のはじまりだった。

ついに白怒火がゲームに参上

今号の一選

FAMICOM

かぐや姫伝説

ビクター音楽産業/5900円/発売中

最初にもらうアイテムが、なぜかムチとローソク。最初に出会う人が、なぜかセクシーな女の子。イヤラシイにおいのプンプンするアドベンチャーを楽しんでね。



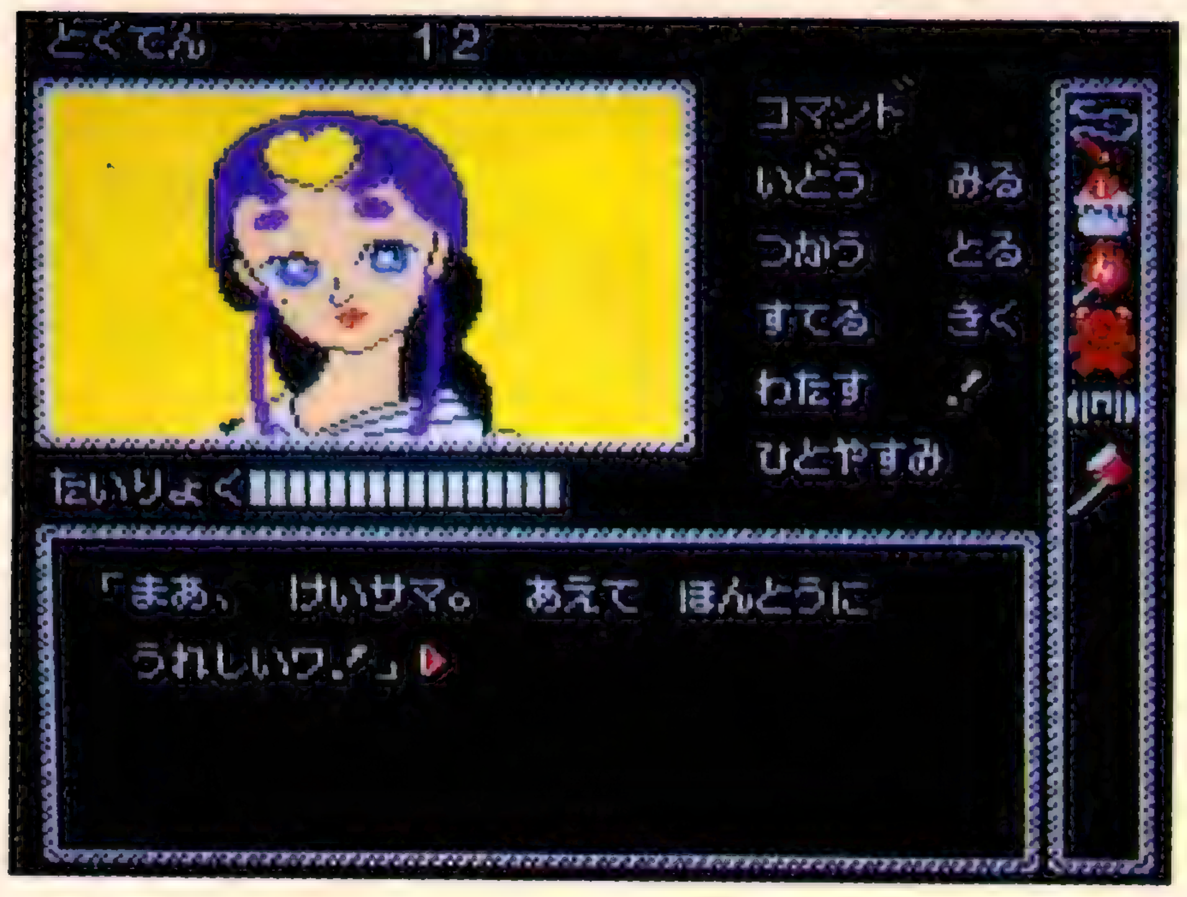
⬆スタート地点のじゃじゃケ森。右と左に行けるのだ。すこし調べたほうがいいかな。



⬆倒れていた女の人をだきおこすと、彼女はマッチをくれる。これで暗い所もOK。

今回、紹介する『かぐや姫伝説』は、パソコン版『新竹取物語』、『新玉取物語』をベースにして、新しく作り変えられた作品なのだ。

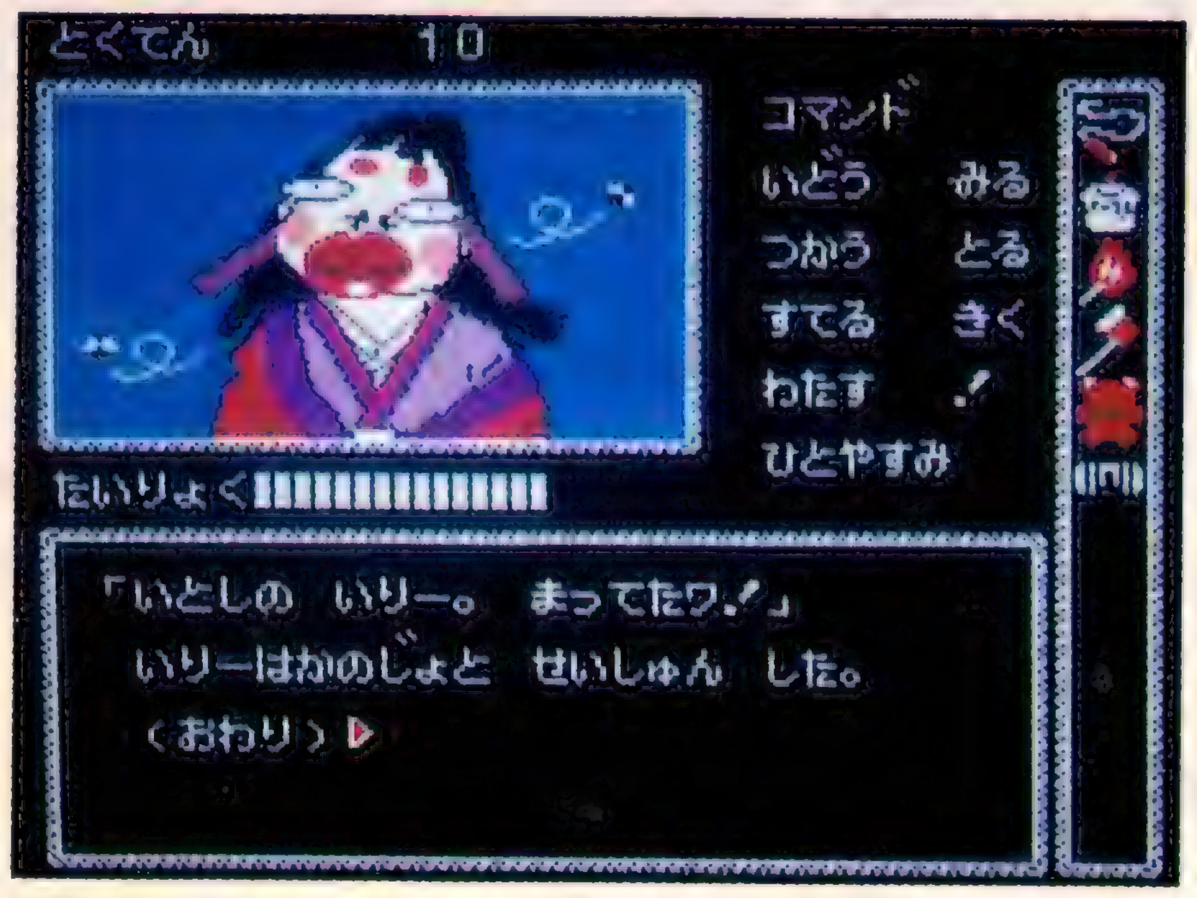
これまでの安穏とした生活に別れを告げ、諸国漫遊の旅に出ることを決意した主人公。旅の途中で目にしたこと、耳にしたことはどれも驚くことばかり。そんなとき、主人公の少年に、天からおじいさんの声がしたのだ。「少年よ、君の勇気をみこんでお願いする。かぐや姫が困っているらしい。なんとか彼女に会って、悩みをきいてやってくれ」。天から授かったムチとローソクを手に主人公はじゃじゃケ森へと入っていくのだった。



これがこの物語のストーリーなのだが、さらに注意書きとして、「たとえあなたが女性でも、必ず男の子のつもりでプレイしてください」とつけ加えてある。これからスタートする冒険は、おとこの心理、感情などが必要なのである。ジツは、この話ワリとイヤラシイのだ。

登場する人物も必要以上に女の子ずくめ。うるわしの未亡人セイコさんなんかはもうイヤラシサの頂点である。未亡人っていうキャラは、とかくそんな位置につきがちなのね。セイコさんはキミが受けとらなくてはならない重要なモノを持っているのだ。上手にご機嫌をとらないともらえないので、イヤラシイ手をビシバシ使いまくって、もらっておくれ。

話は変わるけど、ブサイクな女だからって不親切にせず、とにかく女の子にはやさしくしたほうがいいのだ。イヤラシサをまったく感じないようなブスも、このゲームの進行上、重要なポイントなのである。コマンド群のいちばん右下にある〝！〟ビックリマーク。これもまた重要だ。このコマンドを選ぶと、まさにエッチな〝キスをする〟、〝はだかをみせる〟などのコマンドが出現するのである。このコマンドを使いこなして遊ぶのも面白いぞ。



⬆ブスが出るか、かぐや姫が出るかはキミの得点しだい。

発売日スケジュール表

ファミコン

12月	16日	○かぐや姫伝説<ビクター音楽産業> 5900円/バックアップカートリッジ
	16日	○ザ・トライアスロン<ケイアミューズメントリース> 5600円/カートリッジ
	16日	○キャプテンシルバー<徳間書店> 5500円/カートリッジ
	16日	○ダンディー<ポニーキャニオン> 500円/ディスクライター書き換え
	16日	○ドッグファイト スピリット<ジャレコ> 500円/ディスクライター書き換え
	16日	○究極ハリキリスタジアム 88' <タイトー> 5500円/バックアップカートリッジ
	16日	○グラディウスII<コナミ> 5900円/カートリッジ
	17日	○ロードマン<東京書籍> 5500円/カートリッジ
	17日	○ファイナルファンタジーII<スクウェア> 6500円/バックアップカートリッジ
	20日	○トップライダー<バリエ> 9800円/カートリッジ（付録付き）
	20日	○ローラーボール<HAL研究所> 5600円/カートリッジ
	20日	○プロ野球 ファミリースタジアム '88<ナムコ> 4900円/カートリッジ
	20日	○風雲たけし城二<バンダイ> 4900円/カートリッジ（ファミリートレーナー用）
	21日	○銀河英雄伝説<ケムコ> 5900円/カートリッジ
	22日	○テトリス<ビー・ピー・エス> 4900円/カートリッジ
	23日	○VSエキサイトバイク<任天堂> 500円/ディスクライター書き換え
12月	23日	○タロット占い<スコーピオンソフト> 2980円/ディスクカード
	23日	○サムライソード<カプコン> 500円/ディスクライター書き換え
	23日	○遊メイズ<タイトー> 500円/ディスクライター書き換え
	23日	○燃えろ!! プロサッカー<ジャレコ> 5800円/カートリッジ（トラックボール対応）
	24日	○プロ野球？ 殺人事件<カプコン> 5900円/バックアップカートリッジ
	24日	○小公子セディ<フジテレビ> 5900円/バックアップカートリッシ
	24日	○エアーウルフ<九娯貿易> 5900円/カートリッジ
	24日	○アキラ<タイトー> 6800円/カートリッジ
	24日	○ROCKMAN 2<カプコン> 5800円/カートリッジ
	26日	○ゲバラ<エス・エヌ・ケイ> 5500円/カートリッジ
	中旬	○ファンタジーゾーンII<サン電子> 5500円/カートリッジ

セガ

12月	下旬	○おそまつくん<セガ> 5500円/メガ ドライブ専用カートリッジ

PCエンジン

12月	16日	○ドラゴンスピリット<ナムコ> 5500円/Huカード
	22日	○あっぱれゲートボール<ハドソン> 4900円/Huカード
	下旬	○ビックリマシ大事界<ハドソン> 4980円/CD-ROM

通信欄

スーパーファミコンは1989年の7月に発売される予定。かなり先の話のような気がするけど、それにしては、ずい分詳しいデータが公表されたものである。一部では、「うちは来年スゴイのを出しますよ」と、ライバル会社やユーザーたちに、牽制球を投げたとみる向きもあるようだ。お年玉はスーパーファミコンが出るまでとっておいたほうがいいかな、なんて考えた人もいるとは思うけど、どーせ、すぐ使っちゃうんだから、欲しいものがあったら、先の心配はしないでパァーっと買ってしまおう。新しいゲームマシンを買おうと思ってた人も、買い控えなんかしないで、欲しいものは買ってしまうべきだ。スーパーファミコンが出たら、その時またお金を工面すればいい。〝今〟が楽しいことが大事よ。

The News File!

もしかしたら全部ウソなんじゃないか、と思わせるほど、新鮮で面白い情報を次から次へとお見せするニューズファイル。ここに書いてあることは、すべてホントですから、ご安心ください。



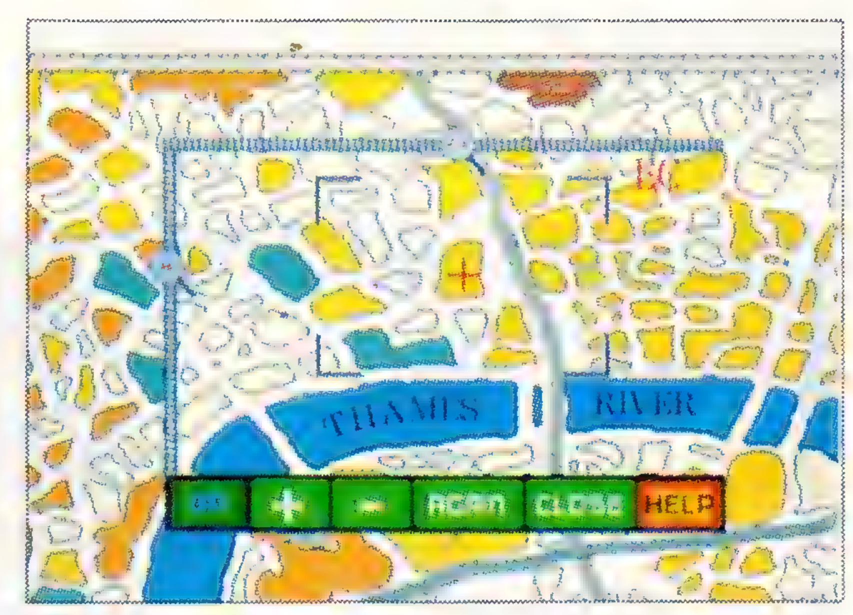




⬅⬇場面が変わると、イラストが現われ、それがスーッと実写のビデオ画像になる。

⬆ぱらぱらとめくれる本のページ。その1ページが、メニュー画面に変わる。





⬆行きたいところをカーソルで指すと、そこのマップがアップになるのだ。

これがCD-Iゲームだ!

アイコム・シミュレーションズの2作を覗いてみる

シャーロック・ホームズ/ディジャブ

アメリカのアイコム・シミュレーションズという会社が制作を進めているCD-Iゲーム2本のデモソフトが、日本で公開された。本当は、アイコム・シミュレーションズの人に見せてもらったわけなんだけど、「公開された」って書いたほうが、「見せてもらった」ってよりもマスメディアぽくていいでしょ。

で、見せてもらったのは、パソコンゲームとしてアメリカでヒットし、日本ではファミコン版が発売されたばかりのアドベンチャーゲーム『ディジャブ』と、シャーロック・ホームズをゲーム化した、『シャーロック・ホームズ』の2本。

デモソフトだから、本物のCD-IではなくてMacintoshⅡ上でアニメーションソフトを使って作られた、ほんの数分間のもの。それでも、見る者をぶったまげさせるには十分なインパクトがあった。

『シャーロック・ホームズ』は、もちろん推理ゲーム。画面の一部にビデオ動画ウインドーを設けてあって、そのなかで登場人物たちがテレビか映画のように動き、しゃべる。もっとも、完全にビデオ動画になるわけじゃなくて、重要な部分でのみ動き、あとは静止画になるとのこと。デモソフトでは、NHKでも放送されていたBBC放送制作のシャーロック・ホームズのテレビシリーズの場面が使われていた。これは、デモソフト用に拝借しているだけで、本番ではちゃんとオリジナルの画像が入るそうだ。

アニメーション自体は、質の違いこそあれ、パソコンゲームでもそう珍しくはないが、パソコンゲームとCD-Iゲームが大きく異なる点は、声だ。絵が動くだけじゃなくて、ちゃんと台詞をしゃべってくれるのは、大変にうれしい。さらに、CD-Iには音声多重の機能があるから、英語と日本語の切り換えも可能なのだ(ログインは、アイコム・シミュレーションズに対して、ぜひ日本語吹き替え版の音声も作ってくれるように、よーく頼んでおいたから期待しててね)。

ディジャブのほうも、パソコン版と違って、画面の右下にいるおっさんが、声で指示や解説をしてくれるのだ。パソコン版やファミコン版のディジャブを知っている人だったら、CD-I版はそれらとちょっと感じが違うことに気がつくだろう。ディジャブはシリアスタッチのサスペンスアドベンチャー。アイコム・シミュレーションズのアドベンチャー特有の、クールな雰囲気が前面に押し出されたものなのだが、CD-I版はうって変わってコミックタッチ。画面構成が漫画のコマ割りをイメージさせる形となり、右下でしゃべるおっさんも、どことなく滑稽な、三流探偵といった感じなのだ。サンプリングでがんがん飛び出す音楽も、『ディック・トレーシー』を思い出させるテレビ漫画の雰囲気。音楽は、ただBGMとして流れるのではなく、場面やストーリー展開に合わせて効果的に挿入される。



➡ハードディスク持参でわざわざCD-Iゲームを見せに来てくれた、アイコム・シミュレーションズのディビッド・フェルドマン氏(左)と、トッド・ジップニック氏(右)。

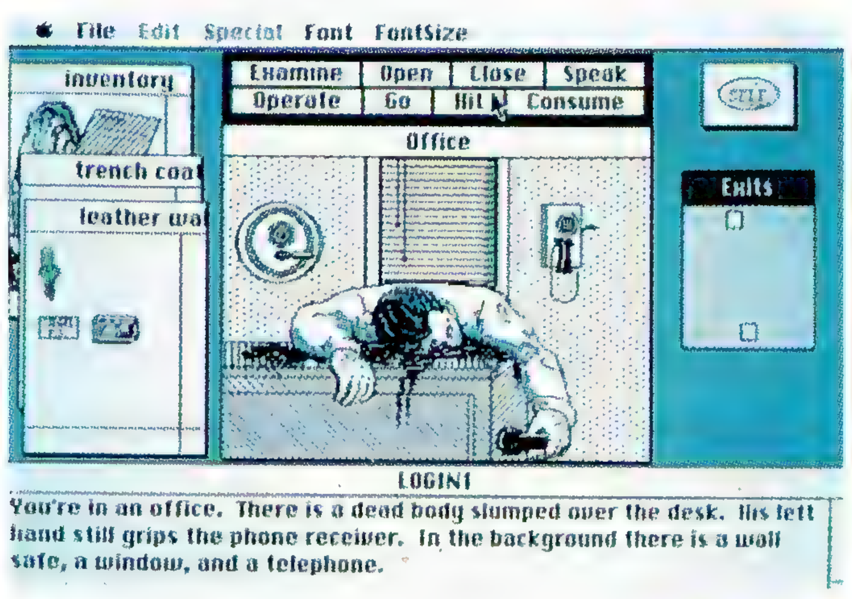
シャーロック・ホームズもディジャブも、操作はマウスで行なう。画面上のアイコンやグラフィックにカーソルを合わせてマウスのボタンをクリックする。これはパソコン版のディジャブとまったく同じ方式なのだ。

もうひとつパソコンのゲームと違うところは、複数のシナリオが1枚のCDに収められるということだ。シャーロック・ホームズは、何件かの事件をひと組みにして発売される。かなり、お徳用な感じ。

さて、これらのCD-Iゲームは、はたしていくらで販売されるのかな。「CD-Iプレーヤーの普及台数にもよるけど、最初は40〜50ドルってところかな。パソコンのゲームと同じくらいの値段だよ。プレーヤーがたくさん普及すれば、20ドルくらいにできると思う」

と、アイコム・シミュレーションズのトッド・ジップニック氏は話してくれた。そんなに安いとなれば、パソコンゲームはピンチだ。「CD-Iのソフトは、開発に大変な費用がかかる。それこそ、映画を作るようなものさ。それに、パソコンとの違いは、プレーヤーにあまりメモリがないことなんだ。だから、セーブを必要とする長編ゲームとか、グラフィックツールみたいに、何かを創造するようなソフトは作りづらいね。それを考えても、パソコンゲームがCD-Iに負けて消えてしまうということはないはずだよ。もっとも、半端なゲームは生き残れないだろうけどね」

と、ジップニック氏。むしろこれは、パソコンゲームにはいい刺激かもしれない。



⬆これがパソコン版の『ディジャブ』。アイコム・シミュレーションズ独特のアイコン式アドベンチャーなのだ。実にクールでシリアスなゲームなわけ。



⬅⬆で、これがCD-I版の『ディジャブ』。こちらは漫画風。右下のおっさんが声で解説してくれて、音楽もテレビ漫画のようにバシバシ入ってくるのだ。

1台36万円なりの究極のヘッドホン

という、なんとまあとんでもないものが、ソニーから発売された。なんでそんなに高いのかというと、素材がどれも一級品なのだ。

まず、ヘッドホンの命である振動板に、〝バイオセルロース振動板〟を採用した。これは、アセトバクターという、アニメに出てくる悪者みたいな名前のバクテリアが作り出す天然繊維を20ミクロンの薄さに延ばしたもの。アルミニウムに匹敵する剛性を持ち、それでいて紙特有の繊細で自然な音を再現できるという特徴を活かしているのだ。このバイオセルロースは、ソニーと味の素と工業技術院繊維高分子材料研究所が共同で開発したもの。なめてみると、おいしいかもしれない。

そして、その高級な振動板のハウジングは、日本の中部地方から東北地方にかけて分布する、樹齢200年以上のケヤキの赤身の無垢材。これをコンピュータで設計した形に彫り抜いたのだ。

イヤーパッドには、ギリシャ産のシープスキンを薄く剥いだものを採用。コードは、純度99.9999パーセントの線形結晶無酸素銅を芯線に、ソフトシリコンを絶縁体に、さらに絹の被膜を施すという贅沢さ。もちろん、金属部分は金メッキだ。

選びに選んだ材料で作られた究極のヘッドホン。鍵のかかる高級ハードケースもついて、定価36万円の受注生産品。

高級なスピーカーがあっても、部屋がヘボけりゃ音も悪い。その点、ヘッドホンなら部屋は関係ない。いまの最悪の住宅事情のもとで音響のいい部屋をひとつ買うと思えば、決して高い買いものじゃないかもしれない……。



➡究極のヘッドホンMDR-R10。ソニー(株)03-448-2200。ところで、このお姉さん、36万円を頭に乗っけて何を考えているんでしょうね。この複雑な表情は、何を物語っているのでしょう。

8センチCD-ROM実現なるか

CDに関することなら、もう怖いものなしのソニーとフィリップスは、8センチCDを使ったCD-ROMのディスクとカートリッジを提案した。8センチCDとは、いわゆるCDシングル。これを使うと、200メガバイトの容量のCD-ROMが作れるとのこと。現在市販されている12センチのCD-ROMの容量は約600メガバイトだから、その3分の1ってわけ。

8センチCD-ROMのドライブは、3.5インチフロッピーディスクドライブと同じくらいの大きさになるので、やろうとおもえば、ラップトップパソコンなんかにも搭載が可能になる。けっこう将来性有望な感じだ。

シエラオンライン日本上陸 まずはAX版で小手調べ

古いパソコンユーザー、特にアメリカのApple Ⅱとかを愛用していたハイカラな人たちの間では、このシエラオンライン(シエラ)という会社は超有名なのだ。まだパソコンゲームのアドベンチャーが文字だけだったころ、シエラが初めてグラフィック付きのアドベンチャー『ミステリーハウス』、さらに、世界初のカラーグラフィック付きアドベンチャー『ウィザード・アンド・プリンセス』を発表して、時代を切り開いてきたのだ。当時、これらの絵付きのアドベンチャーは、〝ハイレゾアドベンチャー″と呼ばれて、新しがられたものだ。なつかしいねぇ。

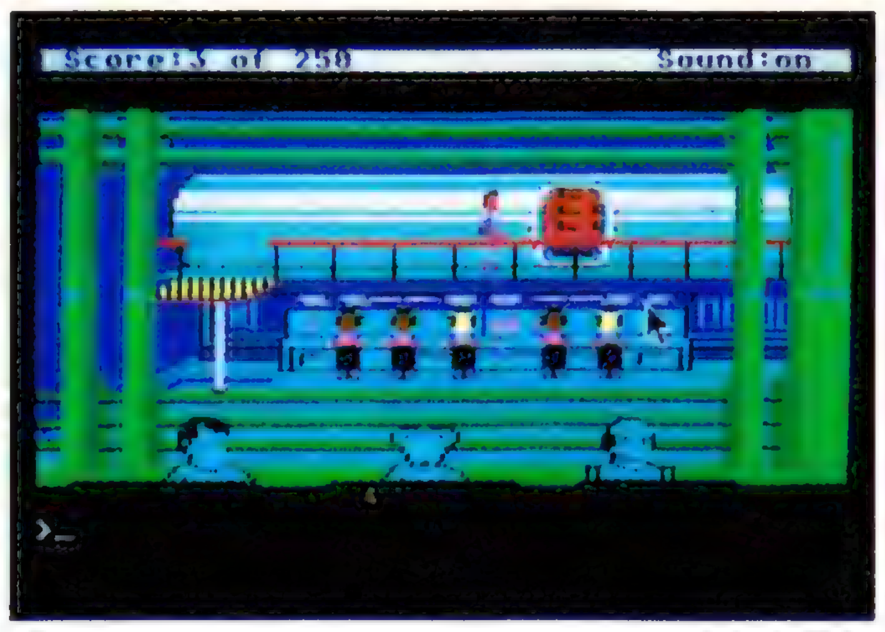
しかし、シエラは過去のソフトハウスではない。現在でも、3Dアドベンチャーなどの新しいタイプのゲームを開拓して頑張っているのだ。そのシエラが、日本に進出してきた。まずは、IBM-PC用のソフト17タイトルをそのまま輸入して、英語版でAX用に売り出す。「AX用で、どれだけゲームが売れるかはわかりませんが、はじめはシエラの名前を売るというつもりでやっていきます」

と、営業担当の山ノ上仁史氏は話している。日本語版の制作は、着々と進んでいる。というよりは、日本のマシン用のインタープリタというものができれば、あとは自動的に移植ができてしまうのだ。シエラでは、一度に多くのマシン用にソフトを発表するため、1台のパソコンでソフトを作り、それをインタープリタで各パソコンに移植するというシステムをとっている。それと同じことを、日本のマシンでもやってしまおうということだ。もう、PC-9801用は、ほぼ完成しているらしい。「シエラ特有のアメリカ式ユーモアを、どう日本語化するかという課題は残ります。でも、1989年の春には、1本は発表したいです」

と、山ノ上氏。シエラオンラインジャパンを1989年中にオープンしたい、なんてことも言っていた。とにかく、そのときまで、楽しみに待っていましょう。



☗麻薬捜索の刑事となって街を歩きまわる3Dアドベンチャー〝Police Quest″。



☗全編これ、冗談のかたまり。SFお笑いアドベンチャー〝Space Quest Ⅱ″。

シエラオンライン AXゲームカタログ

King' s Quest	8900円
King' s Quest Ⅱ	8900円
King' s Quest Ⅲ	8900円
King' s Quest Ⅳ	8900円
Space Quest	8900円
Space Quest Ⅱ	8900円
Space Quest Ⅲ	8900円
Police Quest	8900円
Police Quest Ⅱ	8900円
Leisure Suit Larry	7900円
Leisure Suit Larry Ⅱ	8900円
Manhunter	8900円
Gold Rush	7900円
Mixed-Up Mother Goose	4900円
Thexder	6900円
Silpheed	6900円
Helicopter Simulator	7900円

特設 U.S.A. New Soft キングズクエストⅣ

これは、発売後2週間で10万本も売れてしまったというシエラの新作アドベンチャー。ずいぶん昔から続いているシリーズなのだ。ちなみに、シリーズのⅠからⅢまでで、80万本も売れている。このシリーズの特徴は、3Dアドベンチャーと呼ばれるシステムにある。言葉だけでコマンドを入力するタイプのゲームと違って、これは、主人公をジョイスティックなどで操って世界の中を歩かせて、物語を進めるというもの。

もちろん、細かいコマンドはメニュー選択方式で行ない、メッセージも文章で表示されるが、画面では主人公や回りのものや人が動き回っていて、テレビ漫画を見ているようなのだ。

シエラでは、このソフトから、ローランドのMT-32などのMIDI音源ユニットに対応しているので、BGMも華麗に響かせることができるのだ。

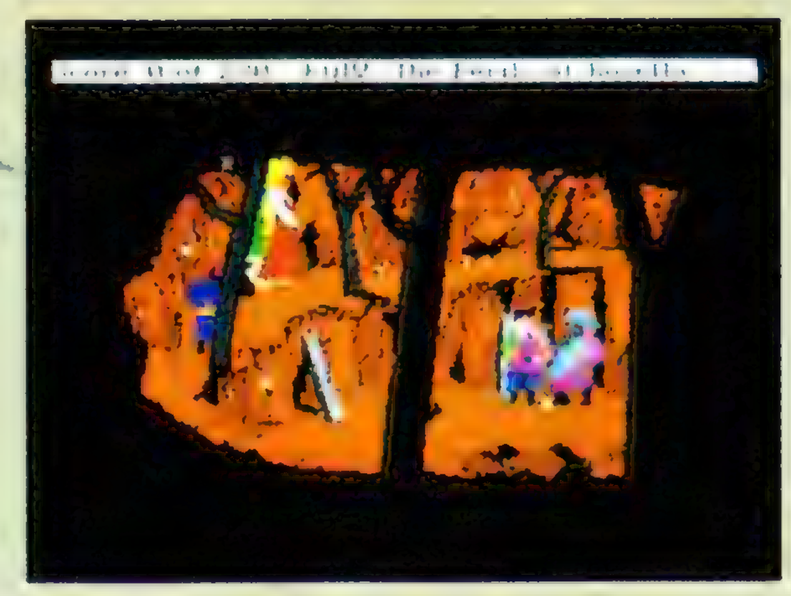
後回しになってしまったが、シナリオを紹介しよう。Ⅲでは、王の息子アレグザンダーが主人公だったが、今回はその双児の妹、ロゼーラ姫が、突然倒れた父の命を救うために、命の実を探して、単身、見知らぬ世界に旅立つ。

女の子が主人公というところも珍しい。というのも、このゲームの作者は女性なのだ。そのためか、グラフィックもカラフルで可愛らしい。音楽もいいし、アニメ映画のようなアドベンチャーなのだ。









⬅➡なんと、ディスク9枚組みという超巨大アドベンチャー『キングズクエストⅣ』。ジョイスティックを使って主人公を歩かせる、アニメーションタイプのゲームなのだ。女の子が主人公というところも、珍しい感じ。

MacSEに68030 ポータブルMacも登場か

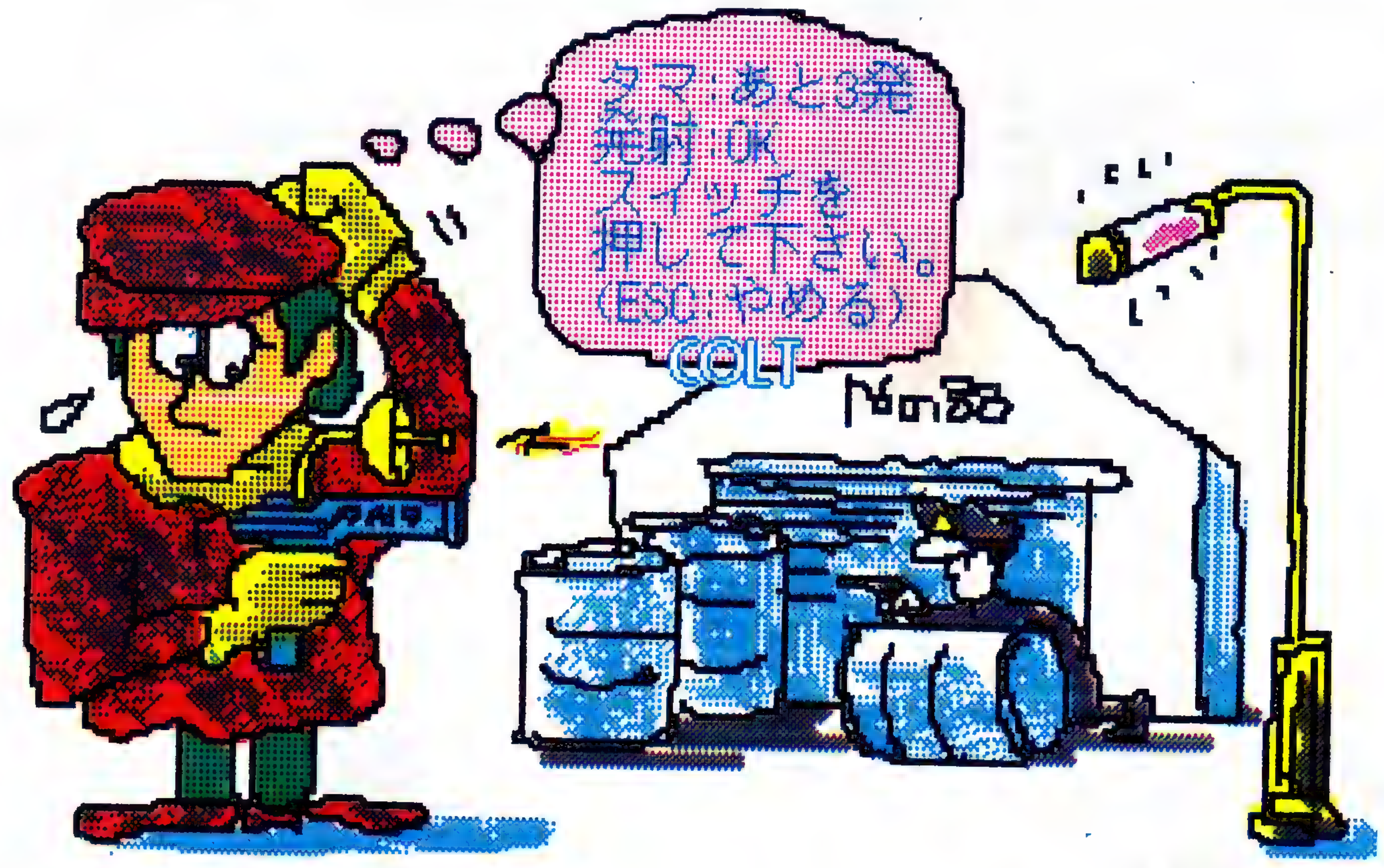
アップルは１月に新しいMacintosh(Mac)を発表する。この前、68030を搭載したMacⅡxを発表したばかりだが、NeXTを意識してか、アップルも動きが活発になってきた。発表されるのは、SEの新型で、外観はこれまでと変わらないが、CPUを68030にグレードアップしたもの。そのほか、メモリは最高８メガバイトまで搭載でき、40メガバイトか80メガバイトのハードディスクを内蔵できるようになったのだ。しかし、今回のモデルチェンジでも、残念ながらカラーディスプレイは採用されなかった。

NeXTの影響によるMacの値下げが、全世界で期待されているが、コンパクトな廉価版のMacⅡと、エンジニア用にパワーアップしたMacⅡ、さらに1989年中にポータブルタイプのMacを発表するだろうという噂もある。どちらにしろ、1989年はMacがお得になりそうだ。

おまけ作戦でアタリは再び王座につけるか

ちょっと前から、アタリは〝アタリ・アドバンテージ・コレクター・プログラム〟という販売促進計画を実施している。これは、アタリのゲームカートリッジを５本買うとアタリの特製Ｔシャツがもらえ、15本買うと、ゲームが１本ただでもらえ、さらに、25本買うとアタリのテレビゲームマシンAtari7800かXE、または、周辺機器の割り引きと７日間ペアでカリフォルニアの旅の抽選権が得られるというものだ。

これに加えて、11月21日から12月31日までのクリスマスのショッピングシーズン中には、〝アタリ・ホリデーボーナス・ソフトウエア・プログラム〟が実施されている。これは、Atari2600かAtari7800というテレビゲームマシンを買うと、ゲームカートリッジが２本もらえるというもの。また、ゲームカートリッジを２本買うと、もう１本がただでもらえるのだ。



M. TSUBAKI

この思いきったおまけ作戦は、任天堂に奪われてしまったテレビゲームの王者の座をどうにかして取り戻したいという、マイケル・カッツ社長の意地の表われ。テレビゲームを生み出し大ブームを巻き起こしたアタリ。しかし、1984年ころからブームが途絶え、テレビゲーム市場は不況のどん底に陥れられてしまった。以来、アメリカでは誰もテレビゲームに手を出そうとはしなくなった。その真空状態に入り込んだのが、任天堂のファミコン(アメリカではNESと呼ばれている）だ。初めは、アメリカのことを何も知らない日本のおもちゃメーカーが冒険をしている、ぐらいにしか見られなかったが、みなさんご存じのように、ファミコンはアメリカでも大ヒットしてしまった。

そもそも、テレビゲームの没落を招いたのは、アタリのゲームの質が極端に低下したためだった。カートリッジなら何でも売れる時期があったため、いいかげんなゲームが氾濫し、ユーザーの熱は一気に冷めてしまったのだ。その二の舞とならないようにゲームの品質管理をバッチリ行なうことで、ファミコンはアメリカでも成功することができたわけ。

で、私は何が言いたいのかと申しますと、ゲームの質を高めることが、おまけを付けることよりも大切なんじゃないかと、かように思うわけです。あ、大きなお世話でしたか？

マイコン搭載のピストルはいかが

コルト・インダストリー(あの有名な拳銃のコルトね)は、マイクロチップを搭載したインテリジェントな拳銃を発表した。一般の拳銃では、引き金を引いて撃鉄が弾丸シェルのケツをひっぱたくという動作はすべて機械式になっている。細かい部分での改良はあるが、基本的には何十年も前のものと変わっていない。

しかし、ハイテクの波は、拳銃にまで押し寄せたのだ。このコルトのマイコン銃は、引き金が電子スイッチになっていて、撃鉄は電気的に作動する。また、薬室に弾が装塡されているかどうか、弾はあと何発あるかなどを知らせるモニターもついている。

メカ部分を電子化することで、信頼性が向上し、生産コストも低くすることができると、コルトでは言っている。しかし、インテリジェントになっても、危ない道具であることには変わりない。もう少し発達すると、撃つ相手を見て、撃っていいか悪いかを判断するような拳銃が……、できるわけないか。でも、映画の撃ち合いシーンなんて、変わるだろうね。「弾はあと10発ある。しかし……、電池がきれちゃったあ」なーんてな。

DTPは、本当はあまり便利じゃない？

今までは、いろんな人たちの手を煩わせなくちゃならなかった社内報やレポート、プレゼンテーション用資料を、自分ひとりで作れるDTP。係わる人間が増えれば増えるほど、時間も手間もかかるし、思いどおりのモノを作るのが難しくなってくる。そういった意味で、DTPは実に有用な手段だ。

けど、自分で原稿書いて、レイアウトまでしなくちゃいけないっつーことは、結局、仕事が増えるってことじゃない。とゆー意見もある。それ対して、一番人気のあるDTPソフト、〝PageMaker〟を開発したアルダス社の社長さんは、「そんなことはありません。反対に、仕事は今まで以上に効率よく進みますよ」と反論する。

で、今のところDTPはOA推進に役に立つ、という意見のほうが優勢なようで、アメリカではご存じのとおりの人気者になった。こうなると日本もアメリカを追って、きっともうすぐDTPブームがやってくるに違いない。

そんな時期にクギを刺すようで申し訳ないのだが、やっぱりDTP反論者が現われた。

「DTPは、お金と時間を浪費することになりかねません。フォントや文字の大きさを決めたりする作業は、本来の仕事の妨げですよ」

と、キツイことをおっしゃっているのだ。実際、DTPを導入したものの、印刷物の仕上がりに失望する会社も少なくないらしい。

餅は餅屋ってことですよ。お仕事があれば、私どもプロがいつでも引き受けますからぁ……ハハ。

ついにUNIXシステムⅤの新聞広告まで出た
世界OS大戦争

ワークステーションや大型コンピュータにとってOS（オペレーティング・システム）は、マシンの性能を十分に引き出して、しかも、誰にでも簡単に操作できる環境を作るために欠かせないソフトなのだ。また、同一のOSを使っていれば、マシンは違ってもソフトの互換性が保たれるという利点もある。そこで、世界のコンピュータメーカーは、OSの統一を望んでいる。

1988年の5月、オープン・ソフトウエア・ファンデーション（OSF）という団体が組織され、統一OSを開発しようと、世界の企業の参加を募った。そのメンバーは、現在62社にものぼり、IBMやフィリップスなども名を連ねている。

ところが、これに反対する勢力が現われた。UNIXのAT&Tとサン・マイクロシステムズを中心とするUNIXインターナショナルだ。OSFは、IBMのAIXというOSをベースに、新しいOSを作ろうとしている。しかし、そもそもAIXはUNIXの改良版なのだ。それじゃ、UNIXの元祖であるAT&Tは面白くない。もし新しいUNIXのシステムⅤをベースに作るのなら、OSFを認めようとAT&Tは譲歩したが、これが決裂。全面戦争へと突入したのだ。

日本では、海のものとも山のものともつかないOSFよりは、現在使用しているUNIXシステムⅤのほうが安心だということで、UNIX側につく企業が圧倒的に多い。

もともと、OSの標準化を目指して作られたUNIXだが、その高い人気とプログラムの公開という美しい原則がかえって災いして、世界中で様々なバージョンのUNIXを生むことになってしまった。このOS戦争も、UNIXどうしの戦いのようなもの。なんだか、複雑ね。

➡これは、ウォールストリートジャーナルに掲載された、UNIXシステムⅤの新聞広告。おかげさまでUNIXは世界の標準OSになりました、と明らかにOSFに当てつけた広告なのだ。



アメリカン・キッズはゲームよりもコンピューティング

➡おもちゃとはいえ、中身はほんものコンピュータ。こういうもので遊んでいると、将来、大人用のパソコンに遭遇しても、堂々と対処できる人間が育つ。ゲームでばかり遊んでいると、アメリカの子供に負けてしまうぞ。



左のきれいな写真は、アメリカのおもちゃ屋さんチェーン、〝トイザーラス″の新聞広告の一部。さて、これらは何でしょう。そう、子供用のおもちゃのコンピュータなのだ。もちろん、中身は本物。かたっぱしから説明していこう。

左上は、フランクリンの英語のつづり練習マシン。フランクリンという会社は、AppleやIBM-PCのコンパチマシンを、もうずーっと前から作っていることで、アメリカではとっても有名な会社なのだ。このマシンは、6万語もの語彙を持っているという、本格派。これ、おもちゃというよりは、お勉強の機械ですね。

右上は、コナートイという会社のコンピュータ教育用コンピュータ。乾電池で作動して、テレビのビデオ端子に接続して画面を表示する。くわしいことはわからないが、ごく簡単な言語が搭載されていて、子供にコンピュータとは何かをわからせるもののようだ。

左下は、ビデオテクノロジーという会社のテレビを使った教育マシン。なんと、ワイヤレスコントローラ付きなのだ。これも、コンピュータとは何かを教えるもののようだ。

そして右下が、ご存じテキサスインスツルメンツの電子絵本。音声合成で英語の読みかたを教えるマシンだ。

ものごころ付くころから、こうしたコンピュータおもちゃに接しているアメリカの子供たち。末恐ろしい……。

ヤマハから音楽向きラップトップパソコンC1新登場!!

1988年10月7日号のこのページでちらっと紹介した、ヤマハのラップトップパソコンC1が、12月10日から日本でも発売されることになった。

ラップトップといっても、横が39.4センチ、奥行き38.2センチ、重さは8.2キロというから、ちょっと大きめ。簡単に持ち運びができるってわけではなさそうだ。

C1はCPUに80286を使ったMS-DOSマシンだから、基本的には汎用。どんなソフトも動かせるのだけれど、普通のパソコンとは機能的にも見た目にも、だいぶ違っている。左端にはスライド式ボリュームが2個付いているし、キーボードにはアルファベット以外に、四分音符やら八分音符やらの音楽記号が書いてある。

バックパネルはもっと変わっている。RS-232C端子が2つ付いてるのも並じゃないが、MIDI端子が11個も付いてるのだ。おまけに、『シーケンス』というMIDIのシーケンサーソフトが初めっから付いているんだからビックリ。

ここまで書けば、もうおわかりでしょう。楽器メーカー、ヤマハの新パソコンC1は、グググググッと音楽寄りのコンピュータなのだ。多少大きめとはいえ、これ1台ですべてがすんでしまうのだから、ミュージシャンにとっては大助かりのコンパクトマシンなのだ。

MIDI専用シーケンサーも十分にコンパクトだけど、それだとシーケンサー以外には使えない。ところが、汎用コンピュータのC1なら、ソフトがあればの話だが、シンセの音色だって作れる。そのほか、スプレッドシートやワープロとかにだって使えるのだ。こんな便利なことはないってわけね。

C1は3.5インチ2DDディスク2台内蔵で、お値段348000円。一方のディスクがハードディスクになったC1/20は、498000円。インターフェイスやソフトも付いてこの値段は、考えてみれば実にお得なんじゃないかと思うのだ。



⬆操作はマウスでOK。日本語対応じゃないのが残念。

明かるい画面の高画質テレビ、その未来は本当に明かるいの?

日本における高画質テレビ戦線の最前線をゆくのは、通産省と郵政省がプッシュするハイビジョン。NHKが中心になって研究が進められ、1988秋のソウルオリンピックで、実験段階から実用段階に入った。ハイビジョンの本格的実用化時代を目指し、家電メーカーも何百億円もの投資をしているらしい。ようするに、次はハイビジョンで儲けようってことね。

推進元の郵政省も大した力の入れようで、〝高度映像都市懇談会〟(そんな会があったのね)の報告書をもとに、1989年2月下旬までに、10ヵ所のモデル都市を決めるんだそうだ。キャプテンシステムってのがあったけど(今もある?)、あれと同じような印象を受けるのは、気のせいかしらん……。

こうした高画質テレビ構想は日本だけじゃなく、世界中のあちこちの国が持っている。フランスでは実験の第一段階として、1988年10月、放送衛星を打ち上げた。NHKでやってる衛生放送の高画質版だ。

意外なのがテレビ先進国アメリカ。どの方式にするかが、なかなか決まらないらしいのだ。が、高画質テレビが大きな市場になることは明らか。このままじゃ市場をみすみす日本あたりにとられてしまう。うむ、これはヤバイぞ、急がなくちゃいけないぞと、関係者たちはやっと重い腰を上げた。

そして、ATTC(アドバンスド・テレビジョン・テストセンター)を設立、内外のいろんな方式をチェックしようということになったというのだ。アメリカでの高画質テレビの基本方針は、一応決まっている。つまり、今の方式NTSCと互換性を保つこと。

ハイビジョンは、現在のテレビとはまったく互換性がない。さて、当初、受像機が1台100万円、番組制作費は今の3～5倍といわれるハイビジョンの将来やいかに!?

アナログレコードだって、文明の恩恵に浴したい?

CDがあっという間にポピュラーになってしまった。CDプレーヤーを持ってない人間は文明人に非ず、ってくらいの普及率だ。

そうなると、従来のレコードは押し入れの奥のほうで、ひっそり隠れているしかない。と思ったら、アナログレコードの救世主がひょっこり現われた。アメリカのオーディオメーカー、CTIだ。この会社は、なんとアナログレコードをレーザー光線で再生するプレーヤーを作ったのだ。雑音は少ないし、左右の音が混ざること(クロストーク)もなく、おまけに針が盤面に触らないからレコードがすり切れないと、いいことずくめ。

で、このプレーヤーを、同社の日本法人、CTIジャパンが1989年1月下旬から、国内で発売することになったのだ。価格は50万円以上とか。もっと安ければ、買ってもいいと思うんだけどな……。

A4サイズのスピーカーから、あっと驚く重低音

ヤマハはコンピュータだけでなく、オーディオ方面でも頑張っていた。A4サイズで28ヘルツ～20キロヘルツの周波数特性を持つ、新方式のスピーカー〝AST-1〟を開発したのだ。名付けて〝アクティブ・サーボ・テクノロジー〟。

スピーカーを超伝導に近い状態にする負性インピーダンスドライブだとか、ホルムヘルツ共鳴だとか難しくてよくわからんが、空気そのものを振動板として動作させることで、小さな箱でも重低音が出せるんだそうだ。なにしろ、特許と実用新案を46件も申請したっていうんだから、スゴそう。

今までのスピーカーと違うのは、普通のアンプでは鳴らせないこと。専用のアンプが必要なのだ。アンプとスピーカーは、カートリッジでつなぐようになっている。ただし、カートリッジを変えれば、このアンプに普通のスピーカーをつなぐことはできる。

スピーカーは大きいほうがいい、という神話はみごと崩れてしまったようですね、マニアの皆さん!



⬆左がアンプ部AST-A10、55000円。右がスピーカー部AST-S1、2本ひと組で80000円。



伊丹十三の世界がゲームになるんですって!?

スウィートホーム

●伊丹プロダクション製作、東宝配給
● 1月21日公開予定



⬆これが世界的な特殊メイクアーチスト、ディック・スミスの作ったモンスターだ。



⬆伊丹十三演じる山村老人が、ファミコン画面ではこうなる。似せなきゃいけないから大変だったろうなぁ。

『お葬式』、『タンポポ』、『マルサの女』でおなじみ伊丹十三が、今度はホラー映画に挑戦する。何しろ作る映画はみんなユニークで、どれも大ヒットしている伊丹十三だ、どんなホラーになるのか誰もが興味を持つというもんだ。しかもなんと、その映画がファミコンのゲームにまでなるんだから、ホ〜ラ、気になるでしょ。

ゲームにするのは、ファミコンソフトではおなじみのカプコン。毎作大ヒットの活躍ぶりにあやかろうと伊丹十三にゲーム化の話を持ち込んだら、意外にもスンナリとOKしてくれたという。それどころかすごく乗り気で、伊丹十三自らゲーム化に参加するらしいというんだから、これは大いに期待できそうだ。

映画のほうはというと、宮本信子に山城新伍、古館伊知朗、そしてレベッカのNOKKOといったユニークなキャスト。そして『ゴッドファーザー』でアカデミー賞を受賞した、特殊メイクの大御所ディック・スミスがSFXを担当するなど、見どころがたくさん。ドロドログチャグチャのスプラッターシーンだけがウリじゃなくて、子供も大人も楽しめる映画なのだ。

ゲームの発売は来年の4月か5月でその後『マルサの女』もゲーム化されるというから、伊丹十三ファンと映画ファンはお楽しみに!



⬆製作発表記者会見のときの伊丹十三(左)と、監督の黒沢清。伊丹十三は、プロデューサー兼俳優として作品に参加している。



⬆バラエティーに富んだ出演者の顔ぶれも、この映画のウリ。本当にユニークな面々だ。

現代版『クリスマス・キャロル』が登場!!

3人のゴースト

双方向性テレビを使ってインタビューするのって、『巨泉のこんなものいらない』などテレビ番組じゃよく見かける。でも、映画の記者会見で使うことは今までになかった。その記念すべき国際記者会見第1号をやろうとしたのが、この『3人のゴースト』を配給するUIPという会社なのだ。

ところが、やろうとはしたんだけど、出演者ビル・マーレーのお母さんが突然亡くなってしまい中止。実現していたらそれによって、国際記者会見なるものが当たり前になっていたかも。そして、今までスケジュールの都合で来日できなかったスターにだって話が聞けるようになったかもしれないと思うと、ホント残念だったなあ。

残念だから、映画を紹介してしまおう。これは、守銭奴のようなTVプロデューサーが現在、過去、未来の3人のゴーストに会って、人間性を取り戻すという、そう『クリスマス・キャロル』の現代版なのだ。出演者も芸達者な人ばかりだし最新SFXも見どころ十分と、まさにクリスマスらしい映画ですぞ。





⬅⬆最新SFXを駆使したゴーストたち。でも、SFXだけがスゴイわけじゃないのだ。ビル・マーレーの守銭奴ぶり(?)にも注目!

●パラマウント映画製作
●UIP配給
●12月17日公開予定





➡⬅この人が、アメリカで大人気のビル・マーレーさんです。

サッカー観戦者はコンピュータチェックを受けてください

スポーツ観戦で、妙にエキサイトしてしまうやつは、どこの世界にもいる。イギリスで、サッカーの国際試合で興奮した観客が暴動を起こしてしまったというニュースは、まだ記憶に新しい。

そのイギリスでは、あの事件のあともちょくちょく暴動が起きているらしく、見るに見かねたイギリス政府は、ある法案の計画を明らかにした。その法案とは、サッカー場に入場する人はみな、特別なIDカードをコンピュータにかけて、危険人物であるかどうかのチェックを受けなければならない、というもの。

サッカーを見たい人は、1枚約1200円のプラスチック製の磁気カードを購入して、メンバー登録をする。カードには、個人のデータが記録されていて、それによって、過去にサッカー場で暴れたことがあるかどうかがわかるのだ。もちろん、前歴があると、入場はできない。

この法案が可決されると、このシステムは、イングランド地方とウエールズ地方の92のサッカー場で採用されることになる。1シーズンに1回、カードを更新する必要もあるなど、けっこう面倒だ。

それにしても、紳士の国イギリスで、サッカーを観戦するのに身上調査をされるなんて、情けない話ですね。

スーパーコンピュータも日本の名産になる!?

スーパーコンピュータといえばアメリカの特産品。例のリクルート疑惑でも有名になったCRAYは、スーパーコンピュータ市場の77パーセントを占めている。じゃあ、日本ではスーパーコンピュータは作っていないかというと、当然、作ってる。富士通、日本電気、日立が、日本のスーパーコンピュータを支えているのだ。そして、これら日本製のスーパーコンピュータの性能は、ぐんぐんアメリカ製のものに追いついている。

ジョージ・リンダムードという業界専門家の話では、1989年には、日本製のスーパーコンピュータはアメリカ製を追い抜き、1995年には、市場の大部分が日本製で占められるだろうと予測している。

うん、これまでのいろいろな工業製品の発達を見れば、これは十分にうなずける予測だ。スーパーコンピュータだって例外ではないはず。いやあ、またアメリカに怒られちゃうな。

でも、あっちのは、かっこいいね。デザインが洗練されている。そういう文化的な面も、日本人として大切にしていただきたいと思うのでありますが、みなさん、どうお考えです？

100億年保証付き世界で一番正確な時計

アメリカの国立科学技術研究所が1949年に開発した原子時計は、3年間で1秒しか狂わないというものだったが、その改良型は、30万年に1秒しか狂わないという、恐ろしく正確な時計なのだ。

しかし、それでも、まだ甘いとして、今この研究所が開発を進めているのが、水銀のイオンひとつをレーザー光線で捕まえて真空容器に閉じ込めて、超低温にまで冷却することによって得られる原子の振動を使ったという、まったくもってわけのわからない構造の時計。これがなんと、100億年で1秒しか狂わないというしろもの。

そんな時計を作っている人たちは、さぞ時間に正確なんでしょうね。デートの待ち合わせに100億分の1秒でも遅れたら、もう絶対に許してもらえなさそう。

CD-Iの最終仕様決定仕上げ段階に突入

最後の細かいところの仕様が定まらず、開発者たちをやきもきさせていたCD-Iの最終仕様が、ソニーとフィリップスの間で、やっとまとまった。これによって、CD-Iは、一気に仕上げ段階へと突入することになる。最終仕様は、次のとおり。

データ容量は約650メガバイト、読み出し速度は1秒間に75セクタ、オーディオは4モード、ビデオはNTSCとPALの共通仕様で最大32チャンネル、OSはCD-RTOSとなっている。

TRONはアメリカ差別だと言われてもねぇ

日本政府が、日本のコンピュータ教育用に独自のOSを使うことに決定してしまうのは、アメリカのコンピュータ産業を日本から締め出すための差別だと、アメリカの通商産業省は、〝TRON〟に強い不満を表明している。

現在、日本で使われているOSといえばマイクロソフトのMS-DOSかAT&TのUNIXがほとんど。実は、TRON開発の裏には、OSをアメリカ製品だけに頼っていてはいかーん、という日本政府の心配もあったのだ。

コンピュータ教育用のOS候補にアメリカ製のものも入れてくれという要請は、当然といえば当然。でも、アメリカのOSって、日本語をしっかりしゃべれるのかしら。

Books

なんて言いますか、変てこな短編集なのだ

永遠のジャック&ベティ



この短編集に収められているのは、ちょっぴり変わった作品ばかり。どう変わっているのかというと、すべて何かをパロった小説ばかりなのだ。

たとえば表題作の『永遠のジャック&ベティ』は、戦後の英語リーダーの主人公ジャックとベティが、50歳を過ぎてから再会したときのお話。このふたりの、「これはペンです」とか「あなたは1杯のコーヒー、または1杯の紅茶を飲みますか？」といった、とても不自然な会話をえんえんと描いているわけ。しかも、しゃべり方は〝まるで教科書みたい〟にバカっていねいなくせに、内容は「私の息子は時々麻薬と強姦をします」「私の弟のビルは、エイズで入院しています」なんて超シビアなのだ。このアンバランスさが妙におかしくて、読んでいる間中笑ってしまった。

これ以外にも、ワープロのヘンな変換（渡しの菜まえ旗牢出洲、未他意納屋津）や映画のパンフレット、日記、古典和風ポルノなどをパロったものばかり。こう書くとどれもが笑える作品と思われそうだけどそうではなく、日記の形式で書かれた『冴子』みたいに形式だけをもじった小説もある。〝もじり小説〟とでもいうのか、いろいろなスタイルをもじっていて、そのうえシリアスありコメディーありとバラエティーに富んでいるんだから、スゴイなあ。

●清水義範
●講談社、1200円

Information &

『アスキー・パソコン神社』開催のお知らせ

どーも、これがないと年が明けたって気がしなくてねぇ

世界のアスキーが誇る、ハイテクの祭典〝パソコン神社〟が、今年もとどこーりなくやってくるのだ。

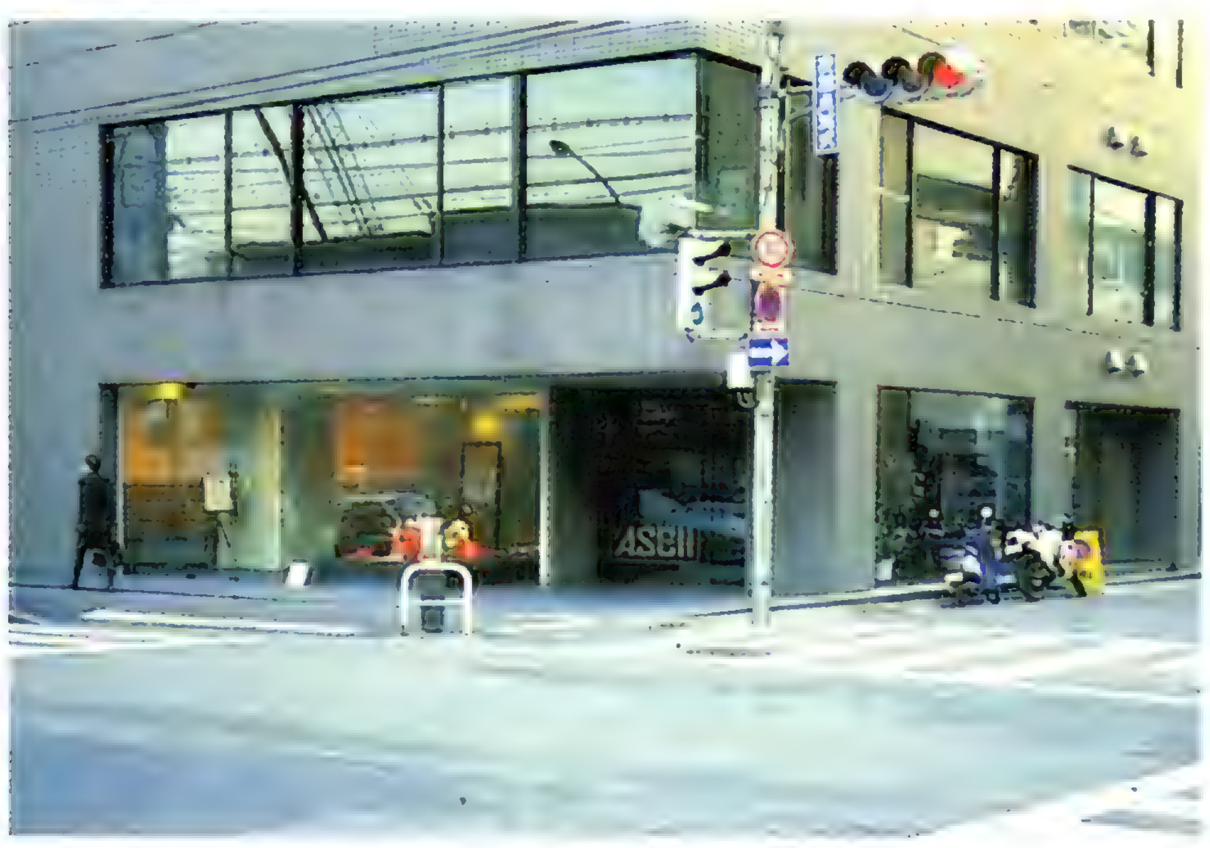
ログイン編集部の本拠地というか、巣窟というか、とにかく南青山の大仁堂ビル(右の地図参照)の2階と8階を、パソコンを奉るパソコン神社に見たて、いろんなアトラクションで新年を祝うという、たいへんありがたくおめでたいイベントなのだ。

日時は、1989年の1月5日から7日まで。時間は、午前10時から午後5時までで、入場無料。イベントの内容、つまり神事ということになるんでしょうけど、予定されているのは、まず3D神殿での七福神おみくじ。それから、新作のゲームコーナー。さらに七福神参拝ラリーや大ジャンク市など、とても新春にふさわしく楽しいものばかり。ふだんお酒ばかり飲んでいる編集者が、このときばかりは、やはり飲みまくるのである。ああ、おめでたい。

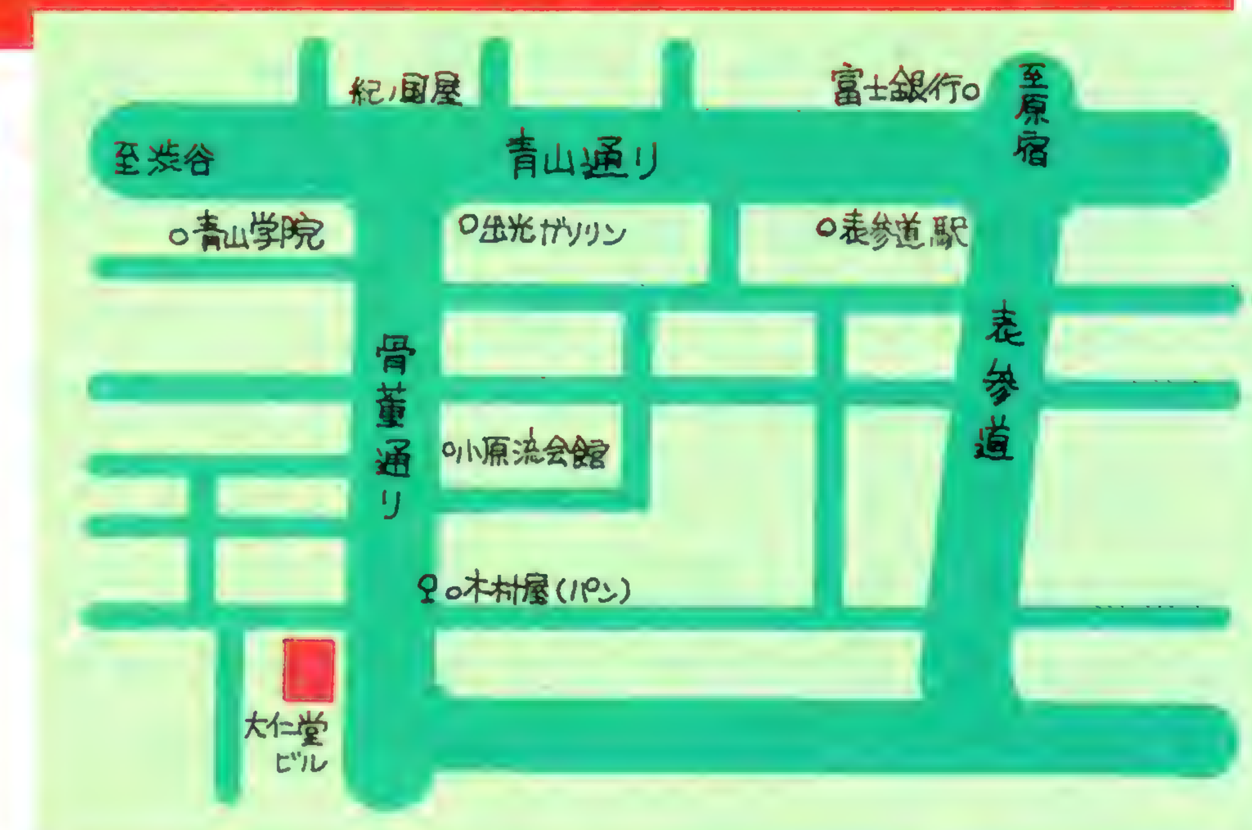
そんなわけで、おせち料理とかテレビに飽きた人など、お正月の1日、パソコン神社をぜひ楽しんでください。パソコン伏魔殿という雰囲気もあるにはあるのだが、読者と編集者が心と体を触れ合わせるよい機会なのだ。へへへへ。

一年の計は元旦にあり、などというように、今年のスタートをアスキーと共に過ごせば、きっといいことがあるに違いない。よくわからないけど、きっとそうだ。

詳しくは☎03-486-7111、アスキーまで。お待ちしてますよん。



⬆初詣はぜひこちらへ。職員一同でお待ちしております。



⬆ファッショナブルな街、青山にアスキーはあるのだぁ！

『クラッシャージョウ』特別上映会のお知らせ

宇宙のなんでも屋、ふたたび大活躍なのだ

株式会社バップさんは、オリジナルアニメビデオ『クラッシャージョウ』の発売を記念して、35ミリフィルムによる特別上映会を下記の表のとおりに開催するのだそうだ。

で、このイベントに参加を希望する人は、官製往復はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して(返信用のはがきにも住所、氏名を明記のこと)、希望会場ごとに、下の表にある申し込み先の『クラッシャージョウ上映会係』まで送ってください。抽選で1000組2000名様を招待してくれるんだって。

なお、締め切りは、1989年1月15日(当日消印有効)なのだ。

詳しくは表中の電話番号まで。


⬆当日は、セル画の抽選会などもあるそうだ。

日	地区	会場	時間	申し込み先
1/22(日)	東京	よみうりホール 〒100 千代田区有楽町1-11-1 読売会館7F	13:00 開場 13:30 開始	〒102 東京都千代田区四番町5-6 日本テレビ四番館別館4F 株式会社バップ宣伝部 ☎03-234-5710
1/28(土)	大阪	御堂会館 〒541 大阪市東区北久太郎4-68	18:00 開場 18:30 開始	〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル2F 株式会社バップ大阪営業所 ☎06-534-4491

ポニーキャニオン、ウインドブレーカープレゼント

風のない日に着てもウインドブレーカー

このところちょくちょくビデオ屋さんで見かけるのが無料ビデオ。タダで貸し出すなんて太っ腹な話だなーと、いつも思っていたのだが、そこがシロートの赤坂、じゃなかった浅はかさ、貸しビデオ屋さんの数も、利用する人の数もどんどん増えている現在、有効な宣伝媒体になっているのだそうだ。いやぁ、知りませんでした。

で、右の写真は、『ウルティマシリーズ』でおなじみのポニーキャニオンさんが作った無料プロモーションビデオ『デジタルビデオプレスVol.1』。ビデオショップで見かけたらヨロシクなんだけど、今回プレゼントするのは、このビデオのリリースを記念した、左の写真のウインドブレーカー。これを5名様に。寒風吹きすさぶ今日このごろにもってこいだね。ご覧のとおりカッコいーし。

応募方法は277ページを見てね。



⬅ポニーキャニオンの最新情報がいっぱい。

⬇白地に青いロゴマークがオシャレだわ。



Present

高度情報化社会に適応できないあなた。最近、友だちとの会話に遅れを感じているあなた。そんなあなたのためのコーナーがこれです。ま、読んでみてよ。

住友スリーエム、フロッピーディスクプレゼント

これだけあれば、マメにセーブできるのだ

フロッピーディスクなんてものがなかった時代は、ゲームはみんなカセットテープでまかなわれてたんだよね。エラーなんかがしょっちゅう起こって、スゴク困ったものでした。フロッピーディスクができてからは、明らかにエラーは少なくなったよね。ゲームをしてると、当たり前のように使っているからふだんは気づかないけど、フロッピーディスクってのは実に偉大なんだな。

この偉大なる物を発明したドクター中松は、やはり世界一の発明王だと、うなずいてしまう。なんせ今までに手がけた発明件数は、2360件。なんと、あのエジソンの倍以上だっていうから驚きだわよね。世の中、すごい人はすごいものを発明するものなのです。

そんなわけで今回は、フロッピーディスク(2HD)の極上品、3.5インチ、5インチを10枚ずつ2名に、住友スリーエムさんからプレゼントしちゃう。もらっておくれよ。詳しくは277ページを見て応募してね。ヨロシク!!



↑ゲームをセーブするときに、大いに活用してね。

ファルコムグッズ、プレゼント

個性の時代。個性的な物で人と差をつけろ

ソーサリアンの追加シナリオ第2弾『戦国ソーサリアン』。今回は、このゲームのロゴ入りディスクケースと下敷きをひとまとめにして日本ファルコムさんから5名にプレゼント。



↑5インチ、3.5インチ用ディスクケースと下敷きがワンセット。

こういうタイプの下敷きは、中学時代を思い出して懐かしいなあ。あのころアイドルだった郷ひろみの顔が下敷きになったものとか、みーんな持ってた。私が使ってたのは、中に写真や雑誌の切りぬきが入れられる透明なヤツ。私は熱狂的なジャイアンツファンだったから、アイドルなんかには目もくれず、毎日中畑選手の写真を眺めて喜んでたものだ。

ゲームの下敷きっていうのもなかなかオシャレでしょ。欲しい人は277ページを見て応募してね。

ブロダーバンドジャパン、グッズプレゼント

ディアブログッズでおしゃれに街を歩こう

ハラハラドキドキのアクションパズルゲーム『ディアブロ』が、今回シールと絵合わせゲームとなってキミたちの手にわたるのだ。『ディアブロ』は、カメレオンボールという青色の玉がこぼれないように、クネクネした水道管のパネルを動かしていくっていうゲーム。考えてみると、ゲームにできる要素をもったモノは、日常生活のそこいらじゅうにころがっているんだね。このゲームも、水道管を流れる水から発想したんじゃないかな、と思うわけ。

↓下の絵あわせパズルとステッカーをセットでプレゼント。



ブロダーバンドジャパンさんから5名にプレゼントする、このディアブログッズ。ゲームだけじゃもの足りないキミは、ぜひともこの絵合わせに挑戦して、またまた幾何学模様とのにらめっこを楽しもう。応募方法は277ページを。

『未来忍者』テレカプレゼント

ナムコの映画がビデオになって登場する!

『未来忍者』といえば、ナムコが作った初めての映画だ。舞台は、機械文明の発達した武士社会。そんなばかなの世界で、すごくマジメな物語が繰り広げられるのだ。木造の巨大メカ、忍者と最新兵器など、とにかくミスマッチ感覚あふれる作品に仕上がっている。タイトルから想像しても、やっぱり忍者と最新メカの合体と、ユニークな発想をしてしまうよね。

それで、この映画が今年の年末、ポニーキャニオンさんからビデオになって発売される。その記念テレカを、今回は5名にプレゼント。277ページを見て応募してね。

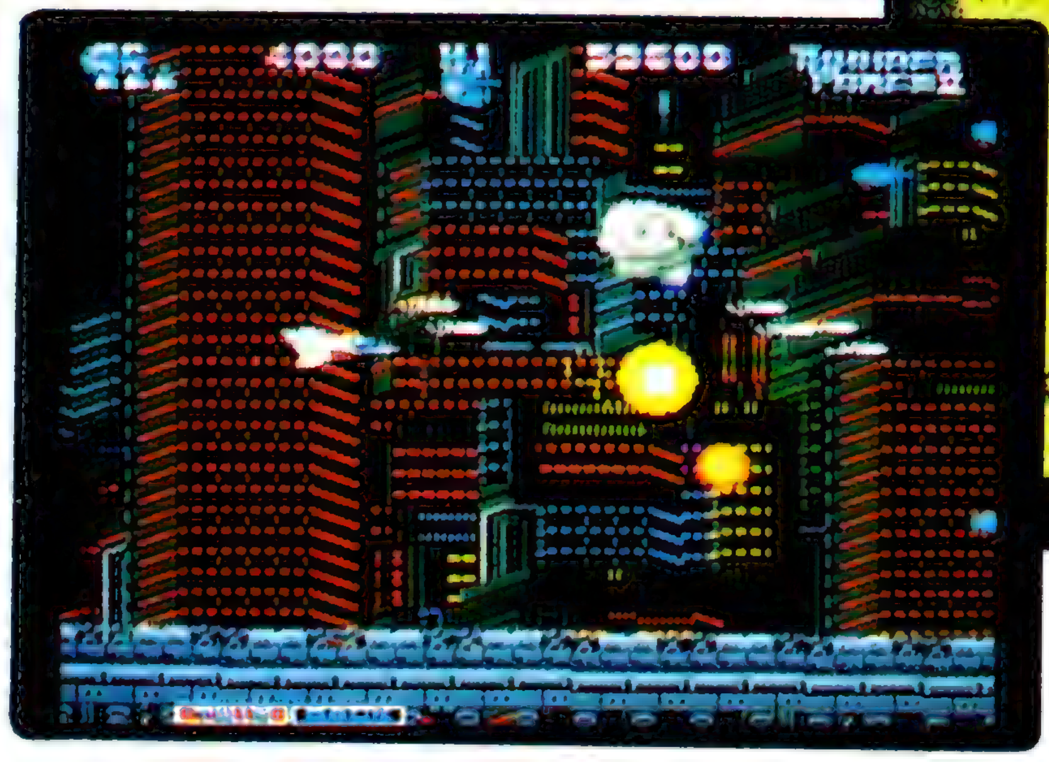




↑➡表情のないサイボーグ忍者。なんか無気味。想像力をかり立てられるね。

テクノソフト、オリジナルCDプレゼントのお知らせ

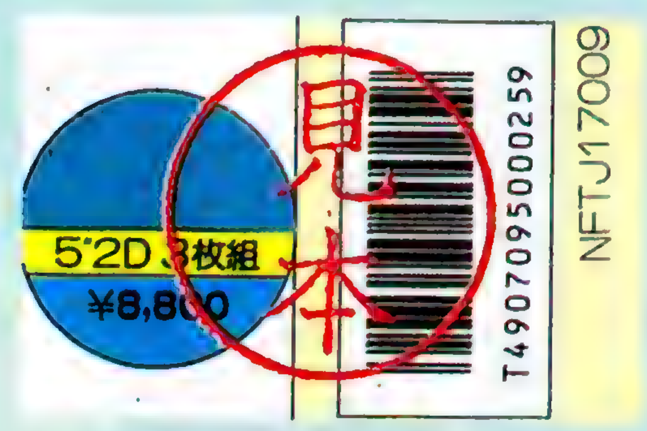
CDで自分の作った曲が聴ける！ ただし、才能があればね





⬆➡このふたつのゲーム音楽だけでなく、いろんなサウンドが収録されたCDだ。

長崎は佐世保にあるテクノソフトさんから、うれしいお知らせ。テクノソフトさんのニューソフトである、『サンダーフォースⅡ』と『新九玉伝』を買って、パッケージの一部を送ると、ゲーム音楽のいっぱい詰まった、一般では手に入らないオリジナル12センチCDがもれなくもらえるのだ。



「新九玉伝」の表紙切り取り部分



「サンダーフォースⅡ」の表紙切り取り部分

同時に、これらのソフトに使われている曲をアレンジ、あるいはそのゲームのイメージにぴったりの曲を作って、ディスクかDATでテクノソフトさんに送ると、優秀な作品を選んで、オリジナルCDに収録してくれるんだって。自分の曲がCDになるかもしれないのだ。音楽の腕におぼえのある人は、ぜひ挑戦してね。

応募方法は、『サンダーフォースⅡ』または『新九玉伝』の表紙の一部を切り取り（左の写真参照）、裏面に住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて、240円切手3枚か、または定額小為替700円を同封して、下のあて先まで送ってください。曲の募集も、CDプレゼントも、締め切りは、1989年1月31日（当日消印有効）だそうだ。

お問い合わせは、テクノソフト、☎0956-33-5555までどうぞ。

あて先
〒857 佐世保市福石町4-14
㈱テクノソフト
CDプレゼント係

ログインから感謝の気持ち。どーもどーもだ

このたび、わがインフォメーション&プレゼントのコーナーでは、日頃のご愛顧に感謝して、編集部から読者の皆さんへプレゼントを敢行することにしました。11月18日号のてつや2号による、『A列車で行こう』グッズが好評だったので、味をしめてしまったわけ。すなわち、〝どーもどーもどーも〟拡張復刻版。ほかでは絶対手に入らない貴重なものばかりなのだ。

まずは、右の写真。9月16日号の特集〝戦うコンピュータ〟に登場した無線誘導式自走砲カメ1号をプレゼント。ログイン兵器工廠のスタッフが、膨大な予算を使い、延べ10時間ででっちあげたハイテク兵器なのだ。銃を除き、本体と改造したマガジンをプレゼント。

続いては左下の写真。11月18日号のイギリス特集で、編集者兼カメラマン兼荷物持ちとして、ひとりでイギリスに行かされた藪暁彦から、イギリスみやげを読者に。どーも、お疲れさまでしたね。

最後 12月2日号で、幸田ムーミンが、『ペンギンくんWARS 2』をレビューするときに使ったグッズを。ただし、写真のオタク・ザ・イガラシは別売。やっちまえ、という声もあったんですけどね。

ということで、以上3種類を3名様にさしあげます。

すごいでしょう。ぜひもらってね。応募方法は277ページへどーぞ。

自走砲『カメ1号』



⬆銃は、実は、田中パンチの私物を勝手に持ちだしたもの。

ヤブさんのイギリスみやげ



⬆鼻を近づけるとグレートブリテンの香りがする、かな。

『ペンギンくんWARS2』グッズ





⬆➡タコなどの小物は、かのオリオン太郎先生の手による貴重品なのだ。

SOFTWARE PRESENT 11月18日号当選者発表

今回の当選者は下記の人たちです。オメデトウ!!　おネエさんも拍手を送ります。パチパチ。ダメだった人もこれにめげず再チャレンジしようね。

熱血高校ドッジボール部

富山県　石川　貴康
東京都　里吉　誠
東京都　若井　俊介
静岡県　中西　和光
福岡県　森田光一郎
岐阜県　西村　孝則
山口県　浜田　浩司
高知県　野村　佳史
愛媛県　中野　寛之
佐賀県　志佐　清二

王家の谷・エルギーザの封印

石川県　辰巳　尚男
埼玉県　市川　賢二
三重県　梅山　友希
京都府　浅井　泰男
栃木県　浦田　英一
長野県　黒田雄一郎
兵庫県　大谷　正信
奈良県　森定　崇
熊本県　龍野　雄治
長崎県　岩尾　学



11月18日号プレゼント当選者発表

今回当選したラッキーな諸君たちだ。オメデトウ。これからも頑張ろうぜ。

『A列車で行こう』グッズ

宮城県　坂田　智之

『エイリアン・ネイション』の本

東京都　吉田　拓司
東京都　村山　聡史
神奈川県　佐々木清高
群馬県　新井　勝一
大阪府　原　隆吾
愛媛県　井手　敏隆

『怪盗ルビイ』劇場招待券

北海道　畑添　幸祐
福島県　黒川　貴寿
東京都　奥山　喜正
埼玉県　伊藤　信之
神奈川県　杉浦　洋幸
愛知県　富田　能弘
東京都　武井　和也
東京都　森田　純
東京都　茂串　亙
東京都　羽鳥　将史
千葉県　工藤　博伸
千葉県　池田慎太郎
埼玉県　村上　雅義
愛知県　石堂　直樹
大阪府　上村　昌司
兵庫県　辻嶋　一弘
京都府　丸山　憲也
滋賀県　堀田　英明
広島県　菊　一崇
山口県　畠山　真

『フェラーリ・フォーミュラー・ワン』ポスター

福井県　大石　晃
東京都　黄　顔輝
東京都　大橋　直哉
千葉県　上山　匡章
山口県　藤岡　康宏
大分県　宮本　浩司

ログインからのプレゼント応募方法

必ず、官製はがきを使って、裏に住所、氏名、年齢、機種、メディア、欲しいものの名前をはっきり書こう。今回のプレゼントの締め切りは1月20日(金)だ。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログイン編集部
インフォメーション&プレゼント係

ログイン情報質問電話



03-486-8086

ログイン質問電話のお知らせだよ。受付は月曜日から木曜日の午後2時から5時まで。ただし、市販ゲームの解き方とかはお答えできません。担当者が雲がくれしていたり、もの忘れがひどい場合もあるので、気をつけてくださいね。ヨロシク。

ごめんなさい

12月16日号のニューソフトの32ページ、『F-1スピリット3Dスペシャル』の記事中、ページの右側、上から2枚目の写真が『F-1スピリット3Dスペシャル』のものではなく、『グレイテストドライバー』のものになっていました。コナミ、パナソフト、T&Eソフト及び関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことを、お詫び申し上げます。

至高の音楽情報とおしゃべり満載！

パソコン通信



音楽のコーナーはあちこちのネットにあるけれど、ほかのメディアでは得られない新鮮な情報が定期的に入るところはなかなか少ない。そこへ登場したのが"ロックネット・ジャパン"。本家CompuServeからの最新情報と、シスオペグループの熱意あふれるフォーラムに注目しよう！

音楽とパソツー その2
ROCKNET JAPAN フォーラム

ロックに燃えてる人々は日米最新の情報に狂喜する!

「あっ、明日、ロッド・スチュワートのコンサートがあるぅ！」

「うそだろ、ロッドが来日するなんて聞いてないぞ」

「誰も、来日するとは言ってないじゃん。ほら、ここ見てごらんよ。あしたはメンフィスでしょ。スティーブ・ミラーも、ツアーやってんだね。あと、ヴァン・ヘイレンやレベル42もだ」

「なんだ、アメリカの話だったの」

このとんチンかんな会話は、ニフティー・サーブのフォーラム、〝ロックネット・ジャパン〞に入っている最中に起こった。この中の〝全米ロックコンサート情報〞を見ているときに、思わず声を上げてしまったのが原因だ。

アメリカのコンサートスケジュールを見たからって、特別いいことがあるわけじゃない。けど、ロック好きの人間にとっては、胸のあたりがキュンキュンしてくるようで、ワケもなく嬉しいのだ。日本には当分の間、入ってきそうもないNeXTの写真を見て、コンピュータマニアたちがワラワラ大騒ぎするのとよく似てる……。

ロックネット・ジャパンには、このほかアメリカロックヒットチャート、日本ロックヒットチャート、新譜情報やミュージシャンのインタビューなどがあって、とにかくロックファンのためのフォーラムって感じなのだ。

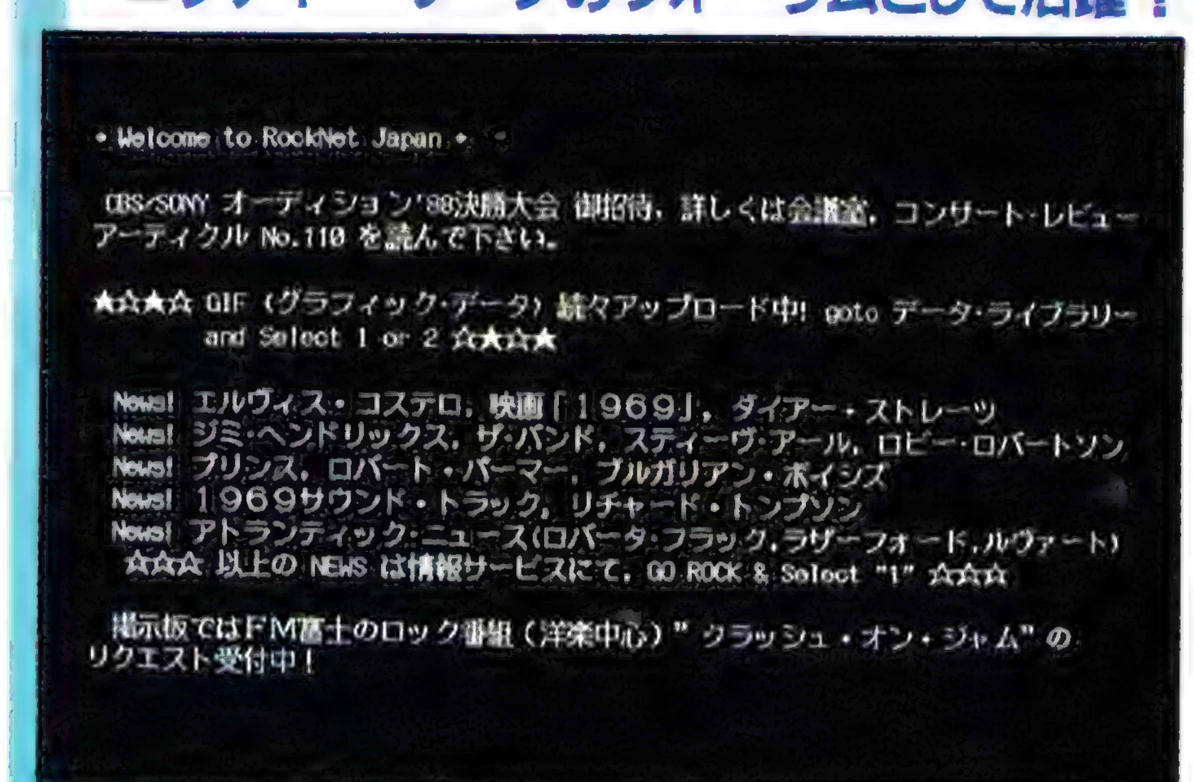
いくらロック情報満載といっても、肝心の情報が古くちゃ興味半減。音楽雑誌ですむ話なら、誰もわざわざネットには入らない。が、ロックネット・ジャパンの情報は、なんてったって〝産地直送〞。アメリカ情報は、CompuServeのロックミュージック専門のSIG〝ROCK-NET〞から仕入れているのだ。また、国内のレコード会社のスタッフがシスオペグループに加わっているから、日本の情報もバッチリ。

あ〜る日、突然(あっ、トワエ・モア、ちょっと古かった？)、ログインがしょっちゅうお世話になっている、シンセサイザーアーティストの安西史孝さんから電話がかかってきた。

「ちわー。あのねえ、こんどロックネット・ジャパンっつーのを始めたんだよね。あとで、ファクスで資料を送るから、よろしく」

「最近、何してるかと思ったら、また本業そっちのけで、そんなことやってたんだあ」

ニフティー・サーブのフォーラムとして活躍！


• Welcome to RockNet Japan •

CBS/SONY オーディション'88決勝大会 御招待. 詳しくは会議室. コンサート・レビューアーティクル No.110 を読んで下さい.

★☆★☆ GIF (グラフィック・データ) 続々アップロード中! goto データ・ライブラリー and Select 1 or 2 ☆★☆★

News! エルヴィス・コステロ, 映画「1969」, ダイアー・ストレーツ
News! ジミ・ヘンドリックス, ザ・バンド, スティーヴ・アール, ロビー・ロバートソン
News! プリンス, ロバート・パーマー, ブルガリアン・ボイシズ
News! 1969サウンド・トラック, リチャード・トンプソン
News! アトランティック・ニュース(ロバータ・フラック,ラザーフォード,ルヴァート)
☆☆☆ 以上の NEWS は情報サービスにて, GO ROCK & Select "1" ☆☆☆

掲示板ではFM富士のロック番組 (洋楽中心) " クラッシュ・オン・ジャム" のリクエスト受付中!

⬆さっそくですがお問い合わせ先を。ロックネット・ジャパンは、(株)フロント☎03-404-3200へ。ニフティー・サーブは、エヌ・アイ・エフ(株)☎03-221-0219へどーぞ。



シスオペ 安西史孝さん

ロックネット・ジャパンのシステムや、データライブラリーで提供するグラフィックデータ作りのために、1988年7月までは音楽の仕事をほとんどやらなかったとか。1989年は、ソロアルバムを出す予定だ。



☗小学生５年のときにアメリカに放り出された米持孝秋さんは、得意の英語を生かしてインタビュアー、ライター、DJとして活躍中。ロックネット・ジャパンの語学方面の大黒柱だ。

ロックに燃えてるシスオペたちは、パワーでネットを運営

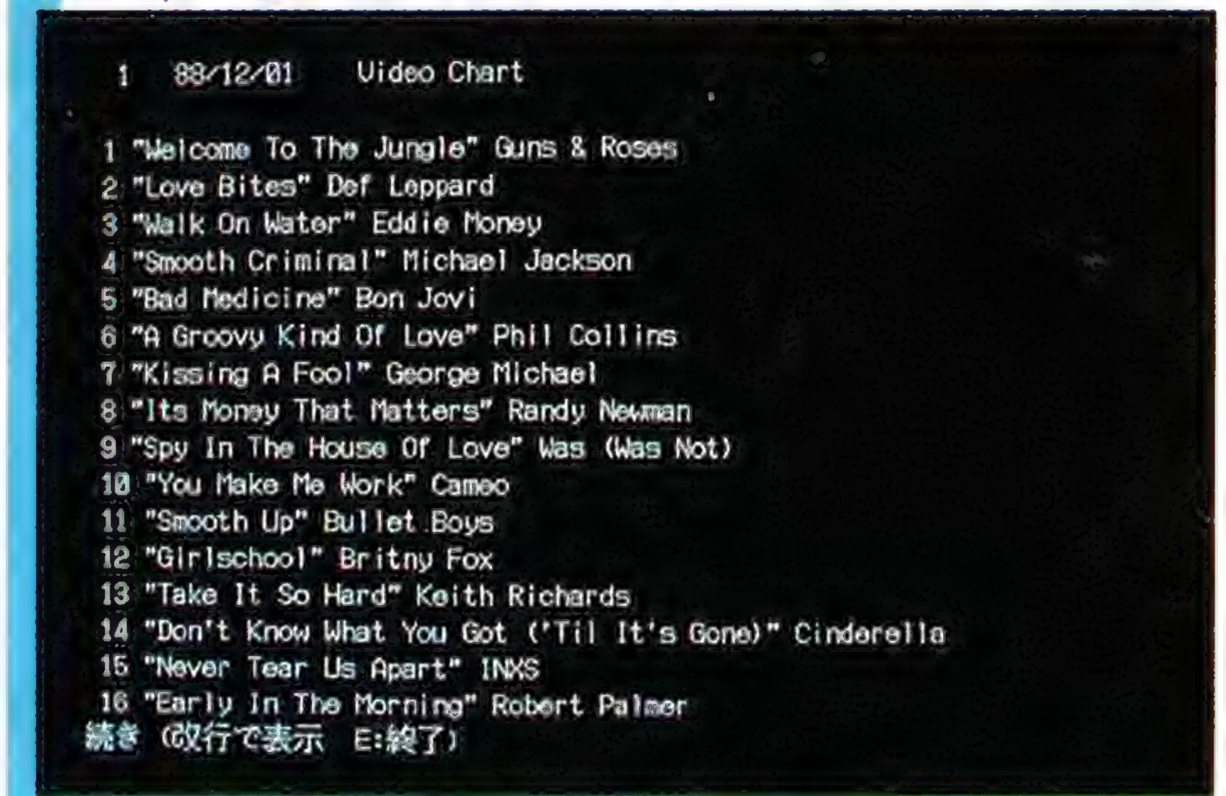
ロックネット・ジャパンには、〝フォーラム〟と〝情報サービス〟と、大きく分けてふたつのメニューがある。フォーラムのメニューは、ニフティー・サーブの他のフォーラムとほぼ同じ。掲示板、電子会議、データライブラリーやリアルタイム会議（いわゆるチャットだ）などがあって、ロックが好きな者同士、意見を言い合ったり、情報を交換しましょうねの広場。

電子会議は６つのジャンルに分かれている。中には、シスオペの安西さんが自ら主催する〝プログレ隔離室〟というのまである。ここは、かつて（かなりむかし……）クロスウインドというプログレバンドでキーボードを弾いていた安西さんの独壇場だ。〝隔離〟の２文字からもわかるように、かなりマニアックな会議室だから、十分覚悟してから入室したほうがいいかもね。

掲示板は、ほかとはちょっと違った性格を持っている。FM富士の番組『クラッシュ・オン・ジャム』（月～金曜日、午後5時15分～6時）のリクエストを、受け付けているのだ。これって、なかなか斬新な企画で面白い。

情報サービスは有料で、１分間10円の利用料がいる。ここに載っているアメリカのニュースが、本家ROCKNETからの情報だ。それこそホッカホカの最新情報が、しっかり日本語に翻訳され載っているのだから、ロックファンにとってはたまらない魅力。知ったかぶりをしたかったら、ここをのぞいてみるにかぎる。

この情報はちょっとほかでは入りません



☗ROCKNETの強さは、レコード販売店の端末のバーコードから直接集計される、独自のヒットチャートを持っていること。業界大手のチャートより公正だという。

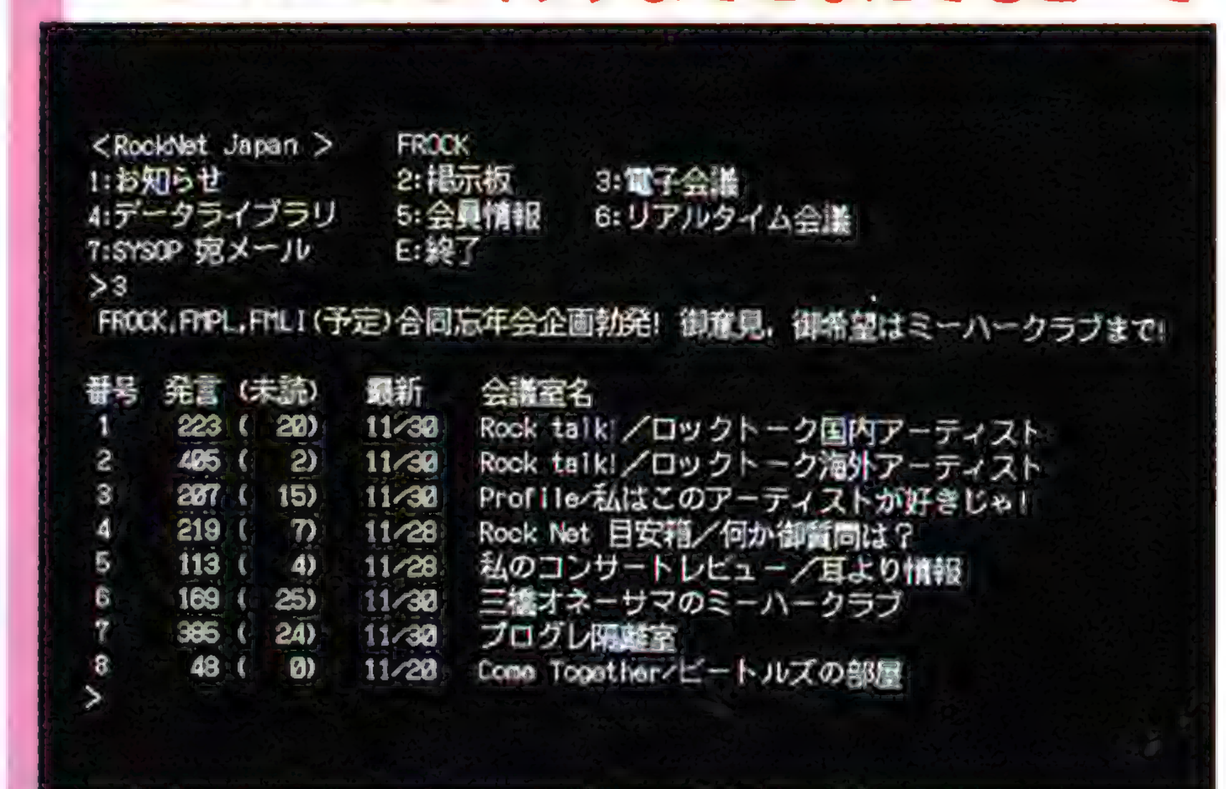
利用する側は、「この情報はスゴイぞ」と喜んでいるだけでいいのだが、集める側は大変だ、なかでもやっかいなのが、ROCKNETの情報の中から、面白そうなものを選びだし、それを日本語に翻訳する作業。特に、これはロックネット・ジャパンのウリだから、手を抜くわけにはいかない。

ここで大活躍なのが、インタビュアーで、ライターで、前に紹介したFM富士のクラッシュ・オン・ジャムでDJもやっている米持孝秋さんだ。

「ネタはいくらでもあるんですよ。誰が日本語に起こすか、そこが問題なんです。ぼくひとりでは無理ですから、今、若い連中を育てているんですけどね」と、米持さん。

ロックネット・ジャパンは誕生して間もないが、パワーではほかの音楽ネットに負けてない。

ミーハーからオタクまでどなたでもどーぞ



☗活動の中心となる電子会議室のメニュー。今のところプログレ党とふた昔前のミーハーが勢力を持っているが、新人類型のミーハーファンが乱入しても大歓迎だって。

メディアを連動させて音楽を一層楽しく！

企画構成担当　西森マリーさん



テレビやラジオ、衛星放送のロック番組でおなじみの西森マリーさんは、ロックネット・ジャパンの顧問だ。顧問というのは、フォーラムをどんな内容にするかを考えたりして、陰でこれを支えている〝知恵袋〟みたいな人なのだ。西森さんに、今温めているアイデアを聞いてみた。

「海外のミュージシャンに、ネット上でインタビューしていきたい。マネージャーとかツアー関係者とか、向こうのファンクラブの会長とかと意見を交換し合ったり。今ここでツアーをやっているからこのTシャツが出たよとか、今録音中のアルバムの様子はどうとか。できれば最終的には生番組にしちゃって、タモリのテレフォンショッキングみたいな感じで、ホントにその時につかまる人をつかまえて話を聞きたいと思っているんです。今コンサートが終わってクラブに来ているんだ……、なんてオンラインで話が聞けたら楽しいでしょ」

相手は当然、英語で話す。それを、その場で西森さんと米持さんが同時通訳してくれる。

「そんなふうに、もっとパソコン通信の同時性や臨場感を生かしていきたいですね。あと、ネットはまだ音の面で弱いので、テレビやラジオの放送と連動させられたらいいなーと思っているんです」

これは楽しそう。たとえ画像がなくても、ラジオでコンサートを生中継して、その様子を実況中継でネットで流すというだけだって、すごくワクワクするよね。早く実現してほしいな！

音楽をみんなでめいっぱい遊べる場にしたい！

ミーハークラブ担当　三橋秀代さん



〝三橋オネーサマのミーハークラブ〟という、タイトルからして盛り上がってしまう会議室を仕切って（？）いるのが、三橋オネーサマこと、女子大生の三橋秀代さん。
「このコーナーは、ロックネットの〝はみだし〟みたいなものなんですよ。ボツがないのが〝ぴあ〟との違いで」
と、三橋さんが言うように、音楽のミーハー的話なら、ロックに関係あってもなくてもOK。とにかく楽しくおしゃべりしましょうというコーナーなのだ。
たとえば、プロレスラーのテーマ曲の話から、アイドルの話までといったぐあい。シスオペの安西さんが、実は南沙織や岡田奈々のファンだったとか、意外な生の声が聞けちゃったりもするのだ。
三橋さん自身、もちろんれっきとしたミーハー。イギリスのポップスグループ、XTCの大ファンで、ファンクラブに入っているほど。
「音楽を聴くのってひとりの行為でしょ。だからこそ、ネットで自分と同じ趣味の人とおしゃべりするのって、すごく楽しい。それに、ロックネットではレコード会社の人とか、作る側と話ができる。これって私たちファンにとっては、とっても嬉しい。みんなで一緒にコンサートに行ったり、このコーナーを通して盛り上がれたらいいな」
仮装ティーパーティーとか、忘年会とか、いろんな遊びの企画もいっぱいで楽しそう。三橋オネーサマと一緒に、心ゆくまでミーハーしよう！

ロックに燃えてる約500名の会員は、何故か意外に高年齢

安西さんは、アメリカでROCKNETが始まったばかりの頃から、こんなロック専門のネットをやってみたいと考えていたようだ。
安西　ずいぶん前にROCKNETのシスオペにメールを出して、やってみたいという話はしていたんだ。でも、当時は会社組織にもなっていなかったしね。
──米持さんは、どんなきっかけでネットに興味をもったんですか。
米持　1984年だったかな、安西君と会ってROCKNETを見せてもらったんです。雑誌に載る海外情報って3ヵ月くらい前のものでしょ。ところが、ネットの情報は早い！
それを言われると、編集者であるボクとしては、少々ツライ。
米持　一番早いのは、コンサートレポート。アメリカには宣伝をやるパブリシストっていう職業があって、パソコン通信をやってる人が多いんです。それで、自分が関係しているコンサートにラップトップコンピュータを持っていって、バックステージからコンサートの様子を送っているんですね。それを見てびっくりしました。
アメリカで、音楽ビジネスにネットが使われていることは知っていたが、そこまでやってるなんて。パソ通の価値が認められている、つまりパソ通は商売になるのだ。残念ながら日本はそうじゃない。
安西　これやっても、全然お金にはならない。それより、ここで得た情報をどう使うかが問題だね。
米持　若い人たちに、お金を払ってでも欲しいと思わせる情報を提供していかなくちゃいけないね。
安西　情報はタダじゃないってわからせないと（笑）。
ロックネット・ジャパンのメンバーは、現在約500人。何故か、プログレファンが多いんだそうだ。
安西　ニフティーにプログレファンが多いのか、ぼくがシスオペやってるからなのかわからないけど、ニフティーの会員は比較的年齢が高いみたいね。
米持　これからもっと年齢を下げて、今のミュージックシーンのマジョリティーまで、下ろしていかなくちゃいけない。3年から5年後、時間をかけて徐々にね。
今のところ、積極的に情報を提供してくれるレコード会社は少ない。この際だから、全レコード会社が競って情報を持ち込むようになるまで、ふたりにはとことん頑張ってもらいたいもんだと思う。儲からない仕事でキツイでしょうが、お願いしますよっ！
米持　ぼくらはロックを知ったから楽しく過ごせたし、メシも食えるようになった。ロックネットがロックの面白さを伝える場になれば、と思ってるんですよね。

きわめつけは画像データで音楽観賞！



⬆こちらは、Mac IIによるロックネット・ジャパンのコマーシャルソフト。グラフィックの動きと音楽がバッチリあっていてとても楽しい。ビデオも顔負けって感じだ。

⬇ご存じマイケル・ジャクソンのレコードジャケット。とくにアメリカではレコード会社が協力的なのがウレシイ。





NEWS 1 光ファイバーが築く全国電子図書検索システム

コンピュータの画面上で、全国の図書館の書棚から自分の見たい本を探し出し、本の中身を手に取るようにまるごと見ることができるという、電子図書検索システムが誕生した。

その名は"孫悟空"。このシステムがこれまでのデータベースと大きく違うのは、本の内容全文がデータベース化されているところ。しかも、高度なコンピュータグラフィック技術を利用したことで、文字だけではなく絵や写真、図などからでも自由に検索できるという、画期的なシステムだ。

孫悟空を開発したのは、郵政省と通産省の関連団体が出資するテレマティーク国際研究所。現在、実験システムとして、国立国会図書館の新館2階で、一般公開している。

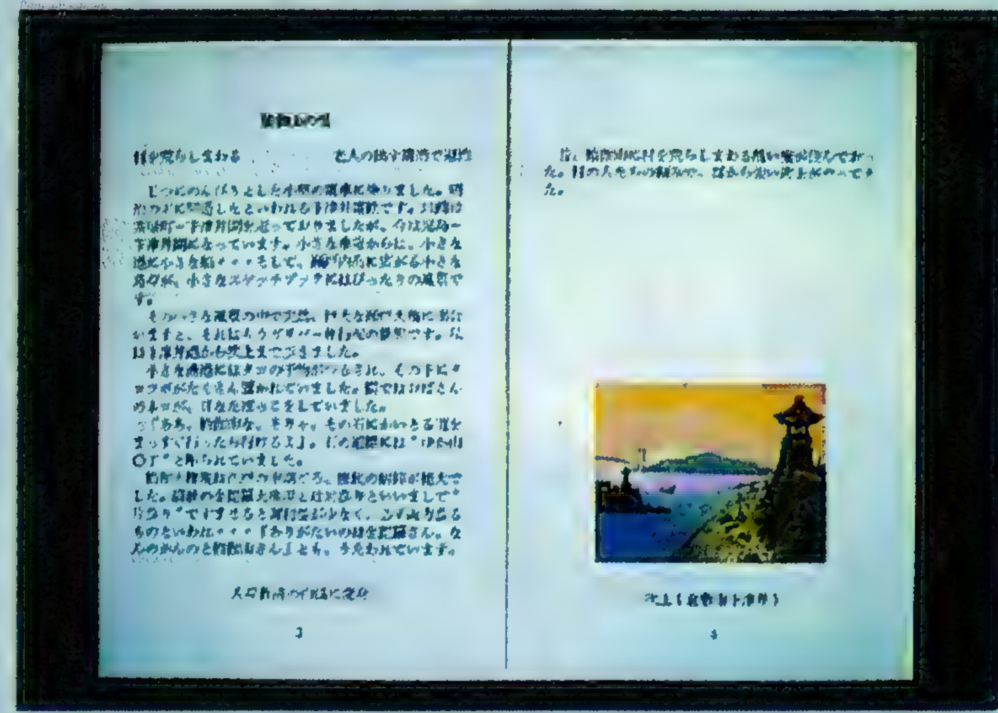
この実験システムは、テレマティーク国際研究所のコンピュータと国会図書館にあるワークステーションと、さらに100インチ（縦約2メートル、横約1.5メートル）のスクリーンを、光ファイバーとISDN（高速デジタル回線）で接続。研究所のコンピュータには、画像データベースと、解説用の音声ファイルが記録されていて、国会図書館内のワークステーションを通じて自由に引き出すことができるのだ。

ワークステーションのスクリーンには、まず日本地図が出る。その中からどこか特定の場所を選ぶと、そこにある図書館の建物の画像が表示される。そして、その図書館に入り、書棚の間を移動して、目的の本を探し出す。選んだ本のページをめくり、画面を静止させて読むこともできる。まるで、アドベンチャーゲームをしているような感じだ。

今はまだ実験システムのため、検索することができるのは、『源氏物語絵巻』や絵画集、書家の書を集めたものなど、国会図書館にある7、8冊だけ。

だが将来は、全国各地の図書館を結ぶ予定。ゆくゆくは、自宅やオフィスからでも、ほしい本を探し出して閲覧できるようになる可能性もある。そうなれば閉館時間を気にせず利用できる電子図書館の登場だ。孫悟空の今後の発展に期待しよう。

⬇本の絵も文字も、このとおりたいへんに鮮明なのだ。





⬆図書館に入っていき、書棚から見たい本を引き出す。



⬆美しさが、手に取るようにわかるのだ。

NEWS 2 サービスの拡充を続けるキャプテンシステム

キャプテンシステムといえば、これまで、企業などから一方的に与えられる情報サービスといった感じが強かった。

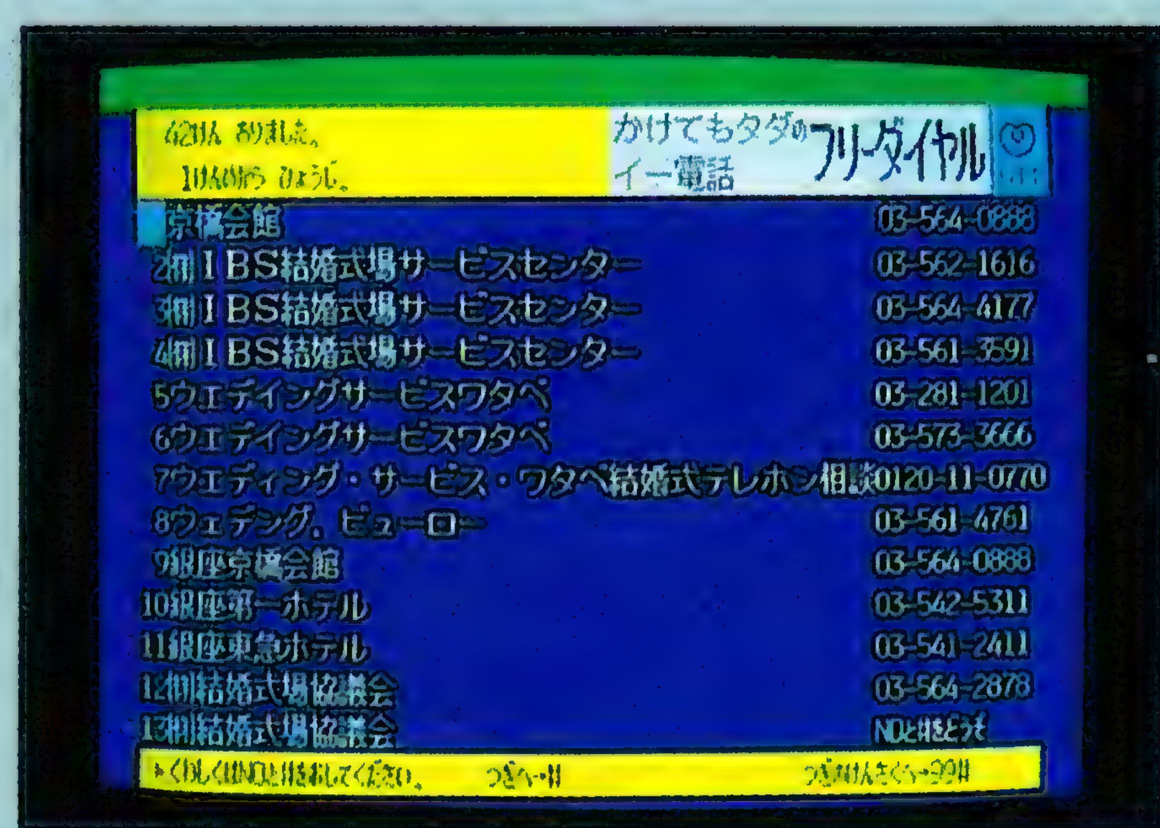
それが最近になって、少し様子が変わってきた。キャプテンの端末数が約7万5千台と増え、地方ごとに盛り上がりつつあるのだ。これは、キャプテンのホストコンピュータ側のソフトが続々と開発された結果、オンラインショッピングや切符予約、電子メールのやりとりなど、キャプテンシステムの双方向性が強まったためだ。

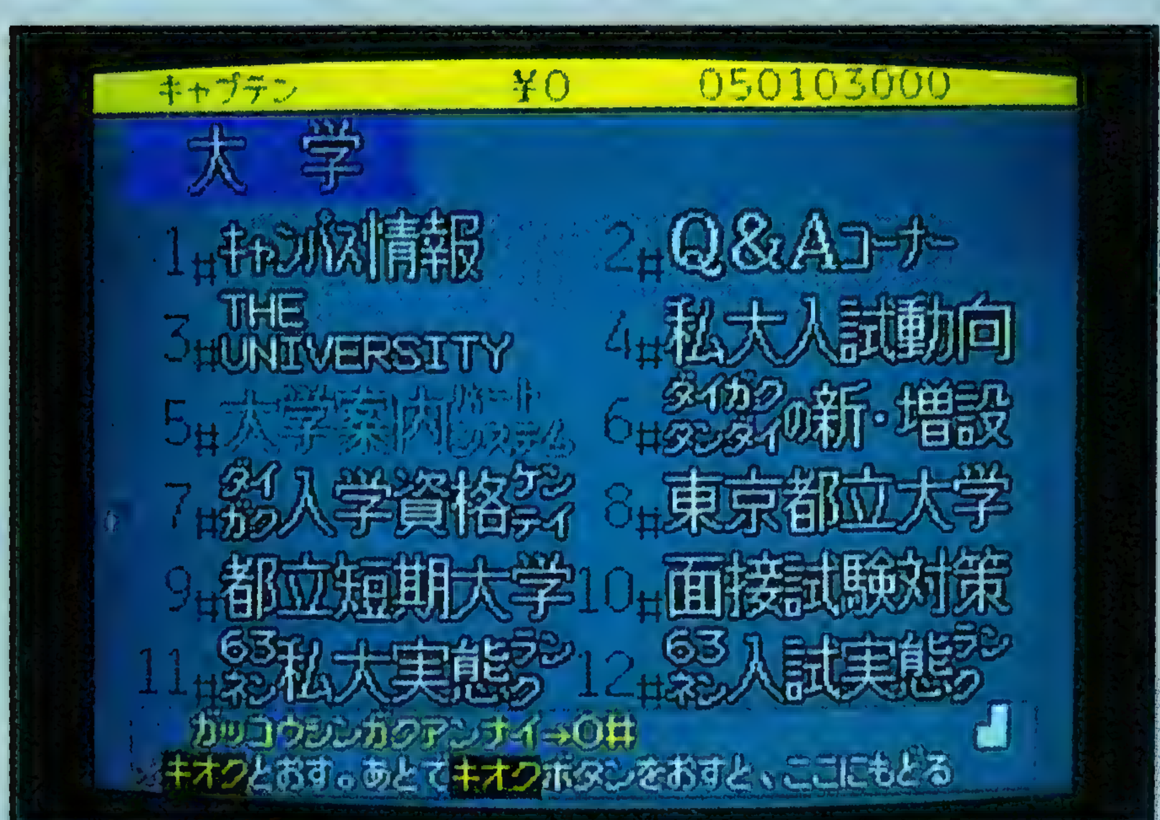
最近のキャプテンのサービスを見ると、たとえば、大分のある団地では、スーパーの商品を対象にバーコードリコーダーつきの端末を使った日用品購入システムが活用されている。また、九州を始め各地で、中学生向け在宅学習塾の実験がスタートした。神戸では、ICカードを利用した端末を使い、ゲームソフトやカラオケソフトなどを提供している。

情報にしても、中央競馬会のレース情報や大学入試情報、就職情報など利用価値の高いものが豊富になってきた。そのほか、電子メールとポケットベルを組み合わせたサービスなど、キャプテンとほかのメディアをミックスする方向も進みつつある。

ただ、画像情報がキャプテンの特色なのに、家庭の端末は解像度が低くて、中途半端。結局、文字情報重視なら、パソツーと合体してしまったほうが、いいと思うんだけど、いかがかな。

⬇これはキャプテンの結婚式場ガイドだ。





⬆大学入試の受験情報サービスも始まっている。

LOGIN SOFTWARE CONTEST

めざせ！ 堀井賞・木屋賞



いよいよ'89年上半期に突入だ。今号より新たにゲームアイデア部門とツクール部門を設置し、募集を開始する。キミもソフコン隊と一緒になって面白いゲームを作っていこう！

今号の入選作
3rd PRIZE
エントリーNo. 91

IGUSTA

イグスタ X1シリーズ　　神奈川県/山下達雄

気軽にいつまでも遊べる、やみつきパズル！

『イグスタ』は、プレイすることが日課になってしまうパズルゲーム。キミは積み重なった4色のブロックを、ルールにそって少しずつ取り除いていく。で、最後に半端なブロックを作らずに、すべてを取り除くことができたら、コングラチュレーションズだ。ちょっとした息抜きにピッタリの作品なのだ。



128個のブロックを取り除くことが目的！

このところ、『上海』や『テトリス』に代表されるような、ルールが簡単で、短い時間で何回でも楽しめるパズルが人気を集めている。このタイプのゲームって、ちょっとした時間の合い間にプレイをし始めると、つい熱中してしまい、気がついたら夜が明けていた、なんてことになりがちだ。もちろんそれだけ面白いってことだけど。

今回、3rd PRIZEを獲得した『イグスタ』も、そんなタイプのパズルゲームだ。ルールは、実にシンプルで、ほんの3分もあれば理解できちゃうほど。プレイし始めて、すぐに思いっきりのめり込むことができるのだ。では、さっそく遊び方を説明していこう。

ディスクを入れ、パソコンの電源を入れるとタイトル画面が出る。続いてキーをどれかひとつ押すと、ゲームをプレイするか、ブロックのデザインを変えるかを選択するメニューが出る。ブロックのデザインの変更については、最後に説明するとして、まずはゲームに入ろう。テンキーでカーソルを〝ゲームスタート〟へ動かし、[X]キーを押せば、ゲームが始まる。

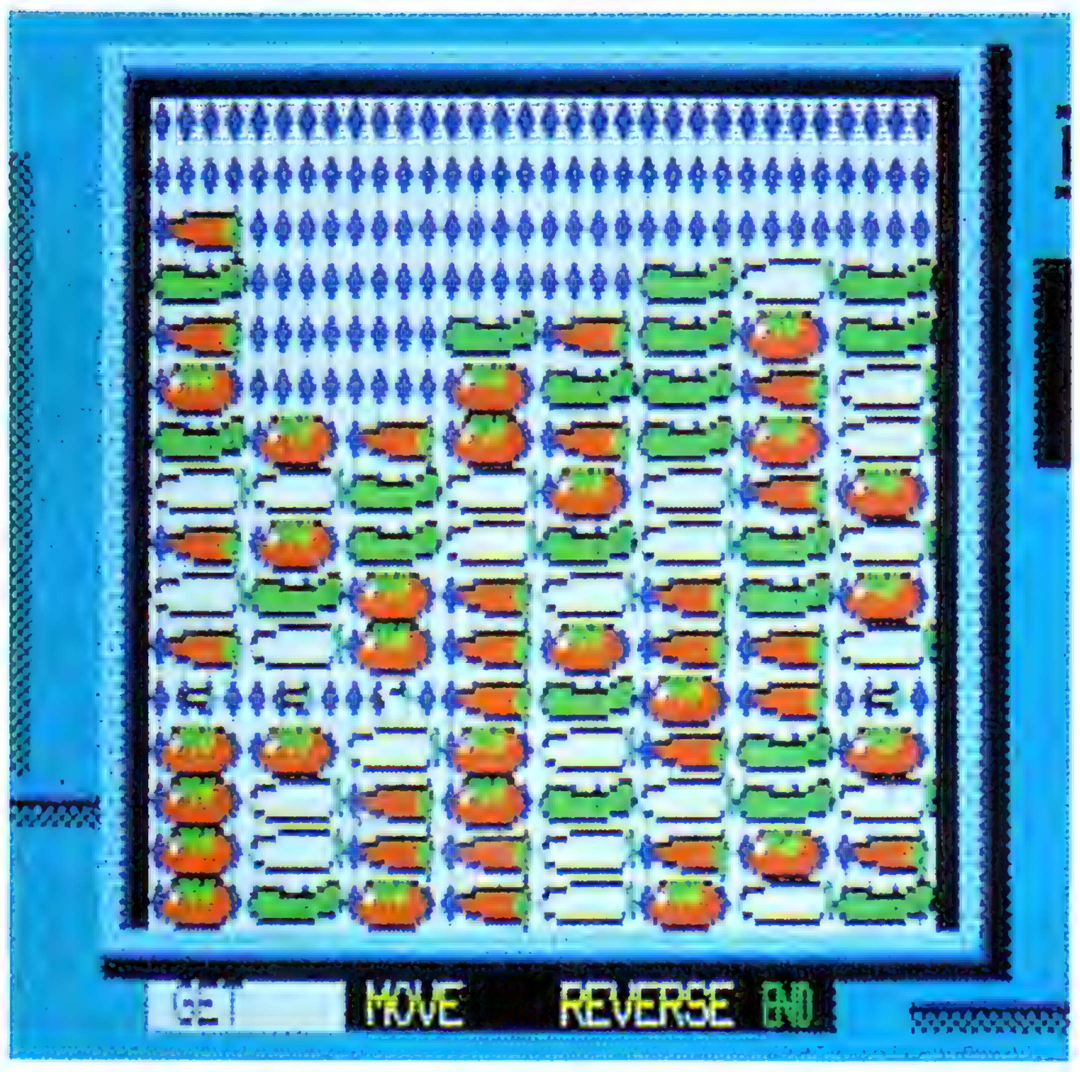
ゲーム画面の中央には、4色のブロックが横に8列、縦に16段、計128個積み重なったメインウインドーが現われる。このブロックは、完全にランダムに積み重ねられており、ゲームをするたびに毎回違った並び方になるのだ。この4色のブロックをルールにそってひとつ残らず取り除くことが、ゲームの目的だ。

さて、そのブロックの取り除き方を説明しよう。ゲームに入ると、

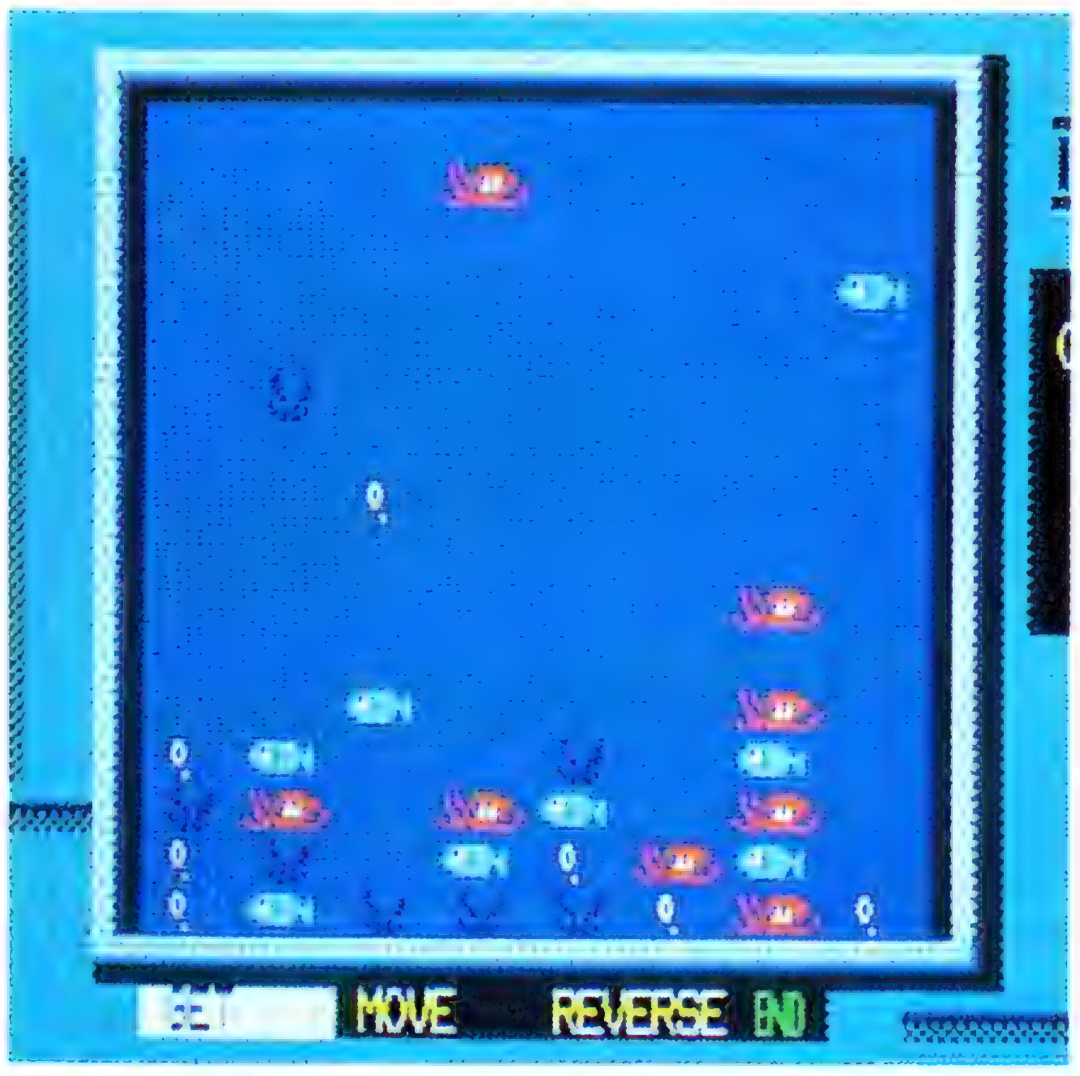
このゲームを作ったのは私だ！



作者は16歳の高校1年生。物理科学部のコンピュータ班に所属している。愛機はX1Fモデル10で、パソコン歴は3年。11月4日号の〝もう一歩アドバイス〟で掲載した『海老名島観光案内』も彼の作品だ。地味でも味のある作品が好きなんだって。



⬆なにも長方形のブロックでないと遊べないわけじゃない。５種類のパターンから、お好きなものをどーぞ。



⬆こう魚がズラーっと並んでいると、違うゲームに見える。キャラクターでゲームの印象が決まるのだ。



画面説明

ブロックが並ぶウインドーの下に、〝GET〞、〝MOVE〞、〝REVERSE〞、〝END〞と４つのコマンドメニューがある。コマンドの実行は、カーソルをコマンドに合わせてXキーを押せばよい。

まず〝GET〞コマンドモードになっている。このモードのとき、同じ色のブロックが横にふたつ以上並んでいれば、取ることができるのだ。テンキーで矢印型のカーソルを動かし、取ろうと思うブロックの並びの、右はじか左はじのブロックに合わせてXキーを押す。すると、そのブロックの上に、長方形のGETマークが出る。そして取りたい並びのもう一方のハジのブロックへカーソルを動かし、再びXキーを押すと、その間のブロックすべてにGETマークがつき、数回点滅した後に消える。で、その消えたブロックの上にあるブロックが、ストーンと空いたところに落ちてくるのだ。取れるブロックは、同じ色のものがふたつ以上横にならんでいれば何個でもよく、縦に16段あるブロックのうち、どの段からでも自由に消すことができる。さらに同じ横１列の、右ハジと左ハジに同色のブロックがある場合も、並んでいるものとして取ることができる。この作業を繰り返して、ブロックを少しずつ消していくのだ。

このようにして、ただ取っていくだけでは、すぐ行き詰まってしまう。そこでブロックの並び方を変えることができるコマンドがふたつ用意されている。ひとつは、〝MOVE〞コマンドで、横１列のブロックを左右どちらかに一度に１個ずつずらすことができるものだ。また、〝REVERSE〞コマンドは、ウインドーにあるすべてのブロックをそっくり上下入れ替えてしまうもの。これを使うと、一番上のブロックが一番下へ行き、上から２番めのブロックが下から２番めにといった具合に入れ替わるのだ。これらのコマンドについては284ページのイラストで説明してあるので、しっかり見てくれ。

こうしてブロックを画面から取り除いていく。最初はどんどん取っていっても大丈夫だが、問題は終盤。取るとどうブロックが動くかを把握してプレイしないと、ブロックを取り残してしまうことになる。慎重にプレイしていこう。

そうそう、MOVEやREVERSE、そして行き詰まったときには、コマンドメニューの中のENDコマンドを使うのだが、その場合、矢印カーソルをコマンドメニューのところに持っていってXキーを押せ



M. HOSODA

操作方法

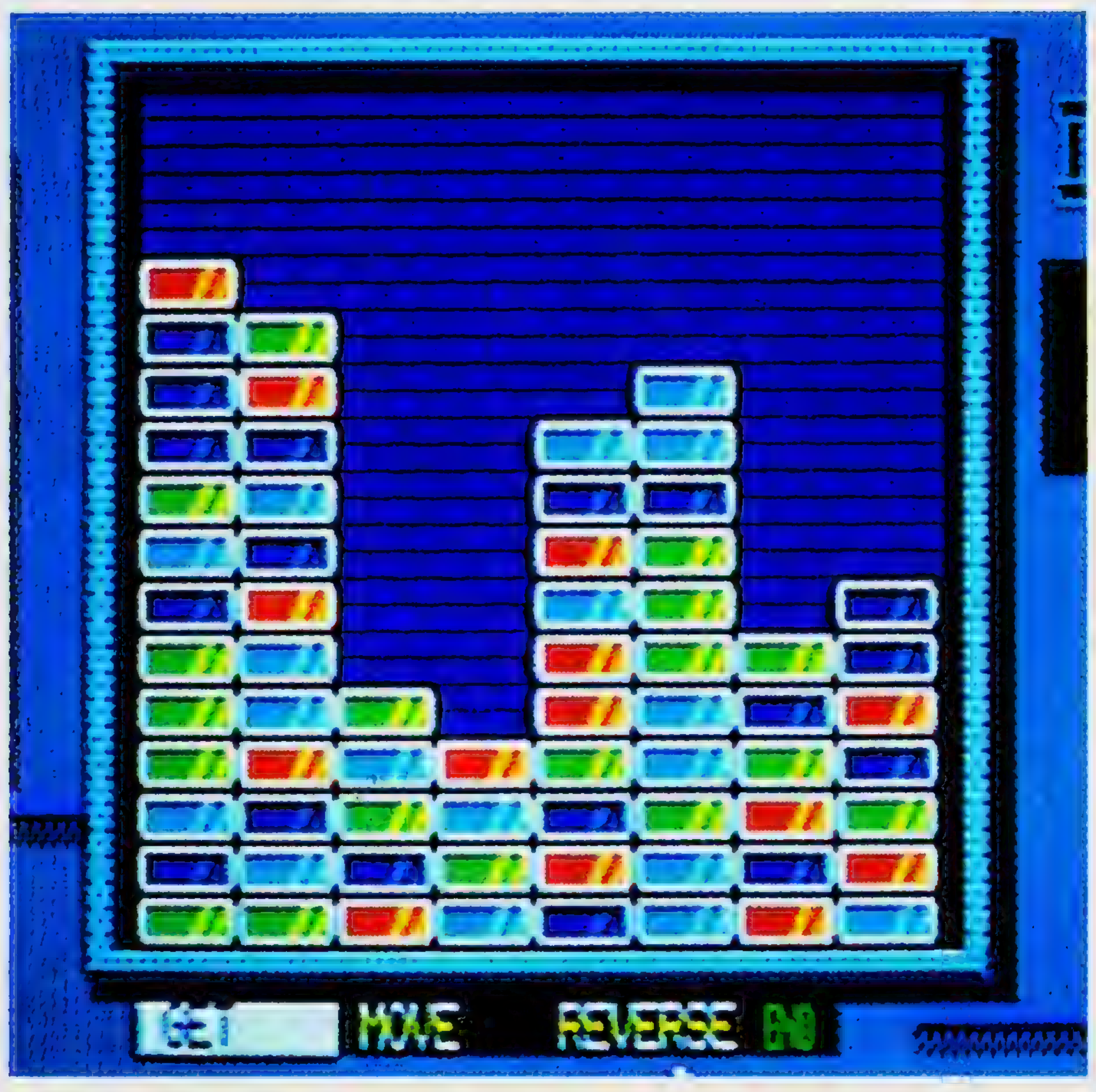
コマンドの実行はコマンドメニューのところにカーソルを動かしてXで決定、Zでキャンセルだ。

[X] ⬅コマンド選択や、取りたいブロックの指定のときにこのキーを押すと決定だ。

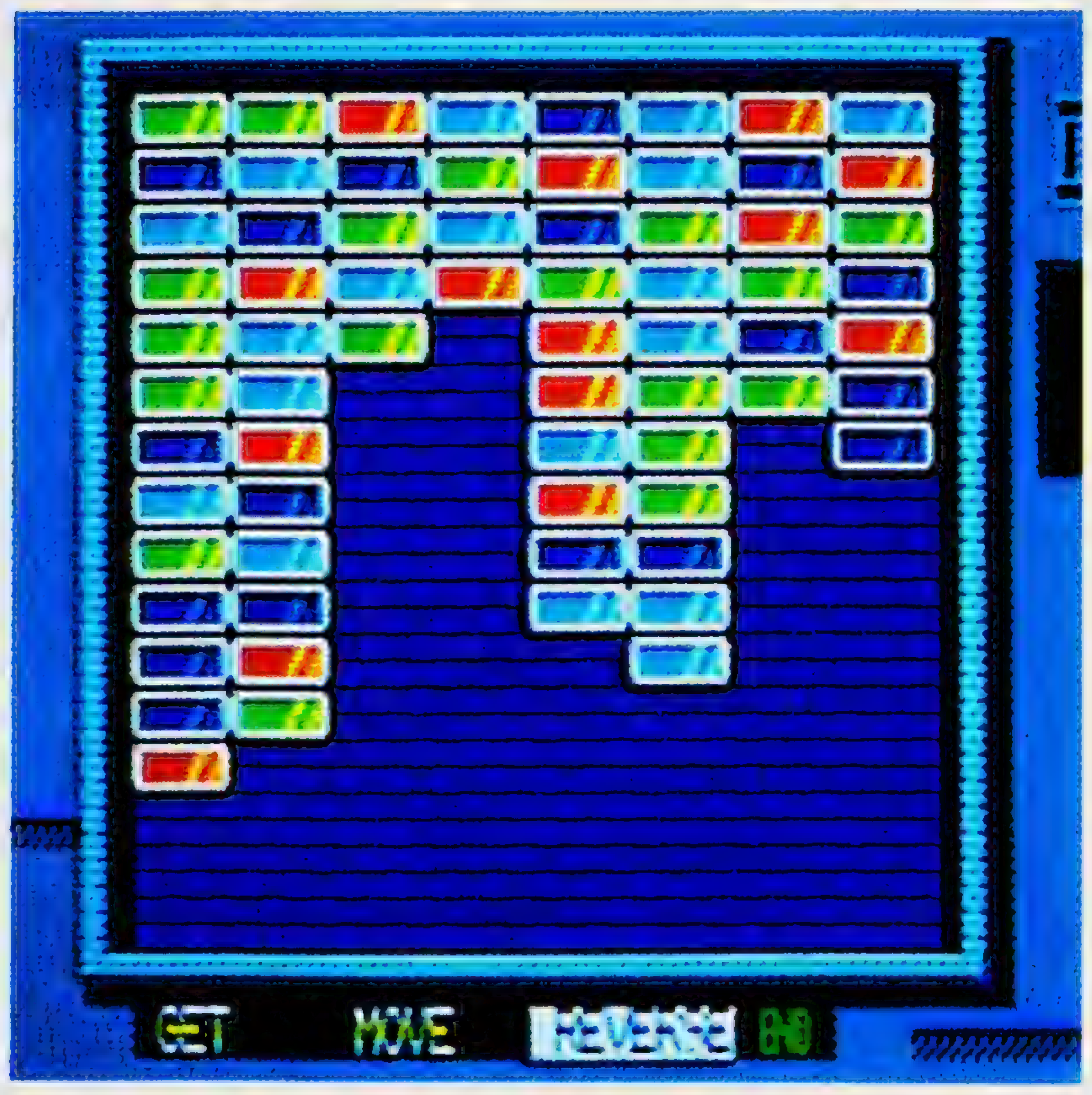
[Z] ⬅ブロックを指定したあとで、やり直したいときにこれを押すとキャンセルされる。

➡矢印型のカーソルを動かす。またMOVEコマンドでは、動かす方向を決定する。

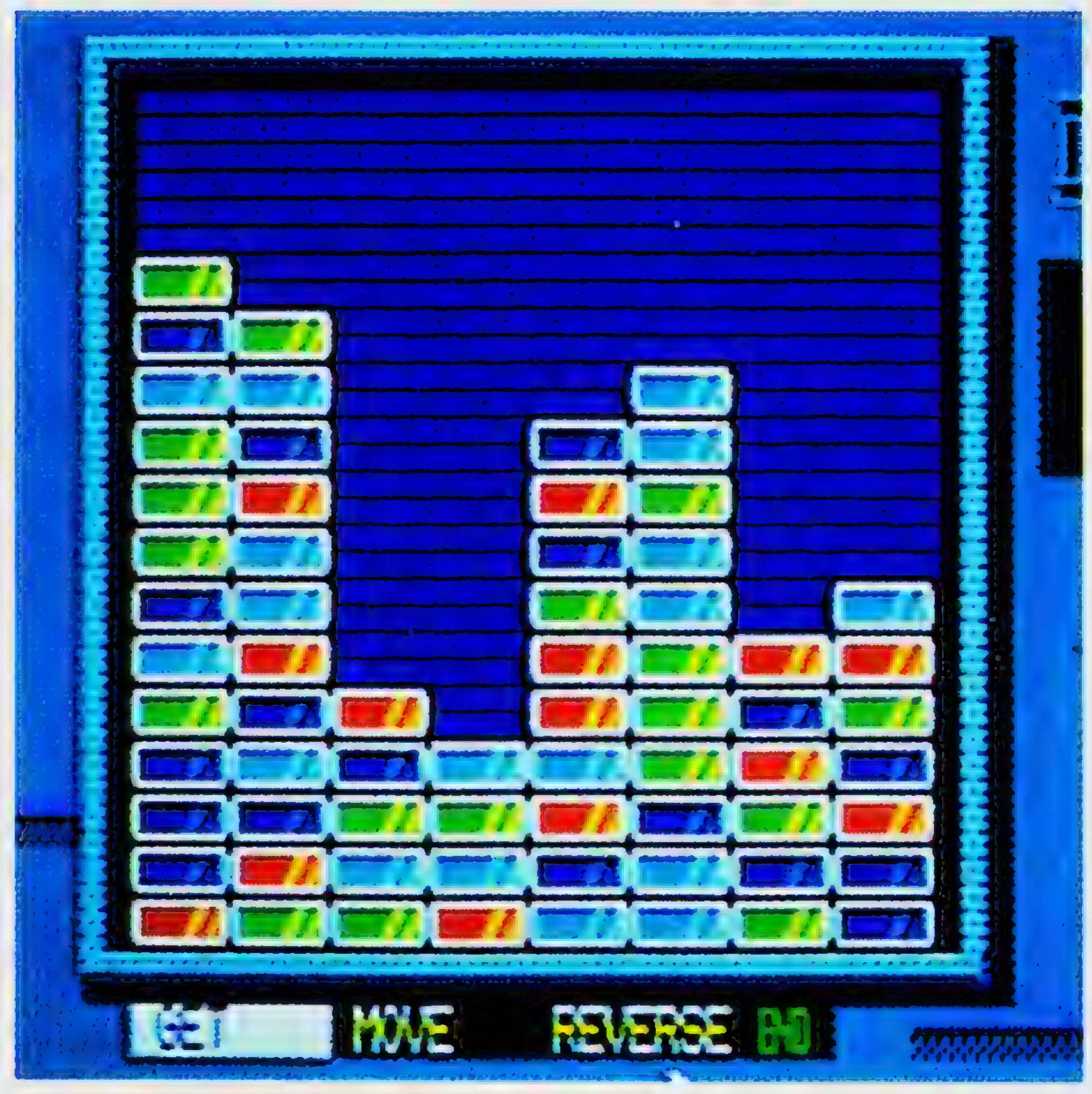
[7] [8] [9]
[4] [6]
[1] [2] [3]



⬆REVERSEコマンドを使おうとしているところ。どこがどう入れ替わるか、ブロックの場所を確認してね。

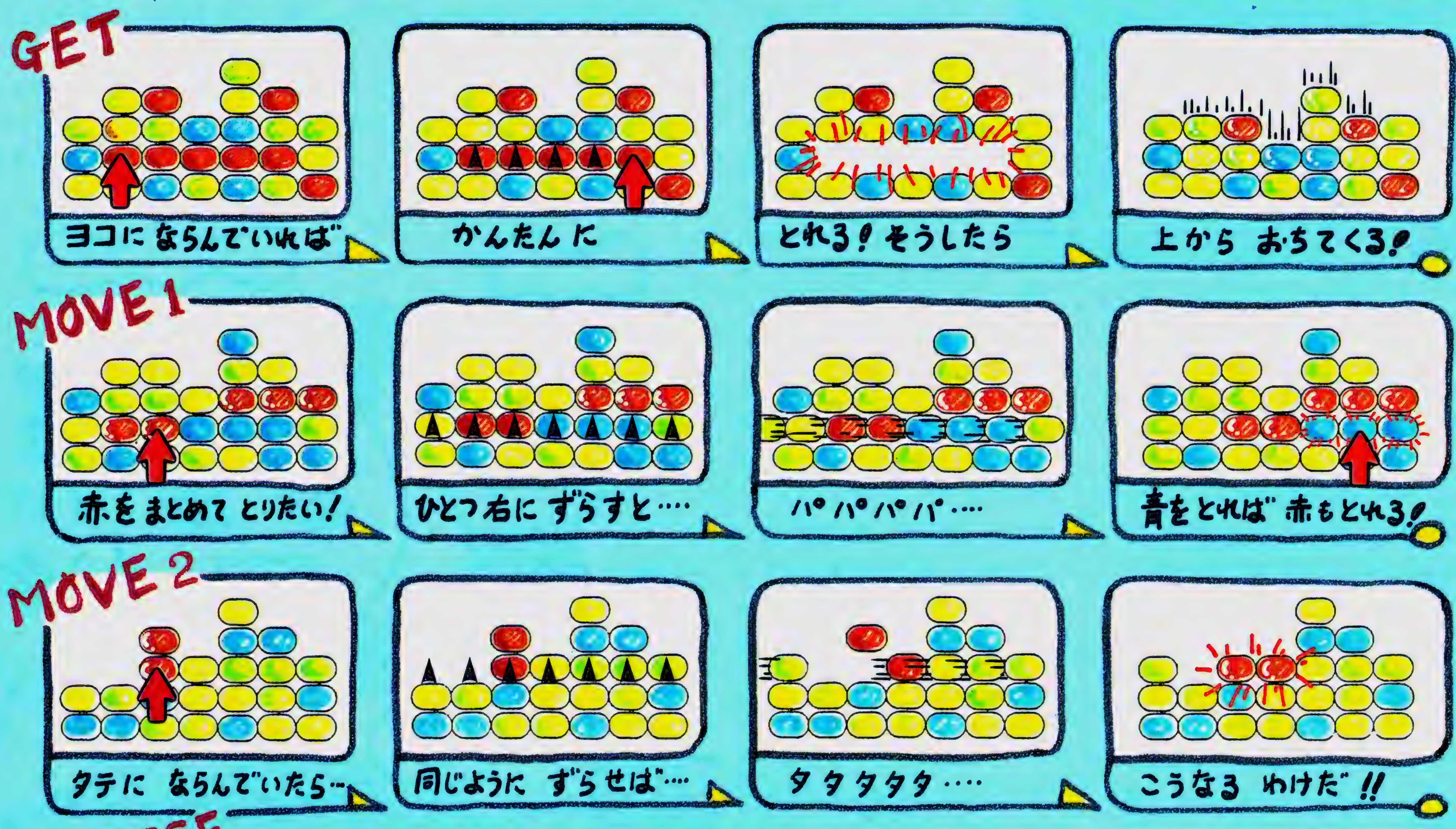


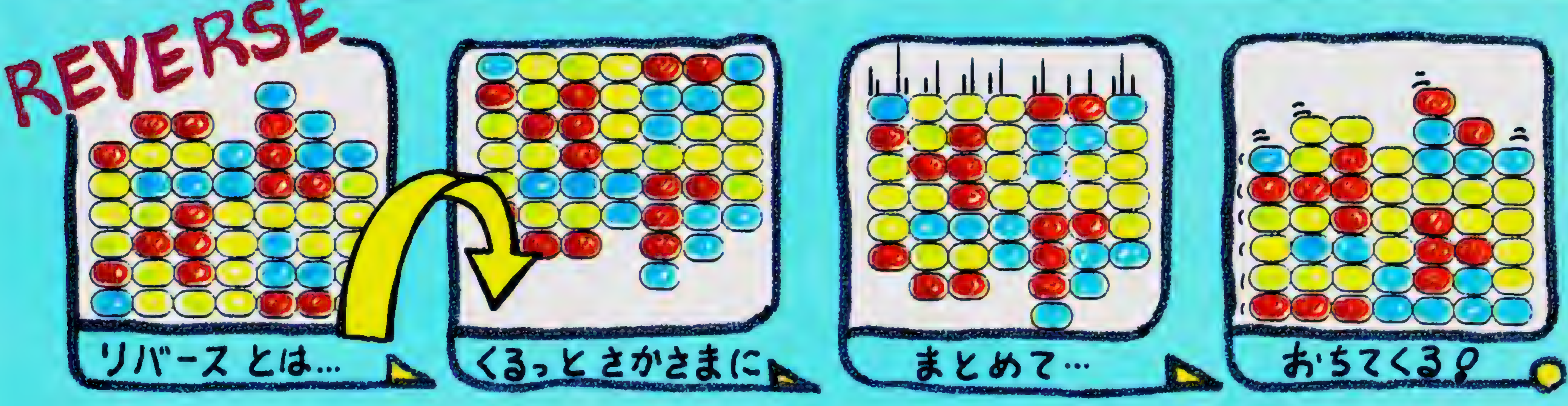
⬆ブロックが全部さかさまにひっくり返った。でも上下は入れ替わっていても、左右の変化はないことに注目。



⬆ドサドサ！　ブロックが落っこちたところ。高さがそろっていないので、横の並び方が大きく変わる。

こうしてゲームを進めるのだ!!





ブロックを消すのはGETコマンドモードで。MOVEは、横に１段ブロックがそろっているときとそろっていないときでは、感じが違う。REVERSEでのブロックの動きにも早く慣れてね。

基本システムは面白い。あとは演出をね!



ハイ！　涼子よ。このコラムは初めてなので、少しあがってます。では、さっそく作品のアドバイスにいこうね。

『イグスタ』は、奥の深いパズルゲームです。奥が深いっていうのにもいろいろあって、たとえば解き方がひと通りで、それを見つけるのがとっても難しいものとか、単純で簡単に解けることも多いんだけど、ほかにもいろんな解き方があるものとか。

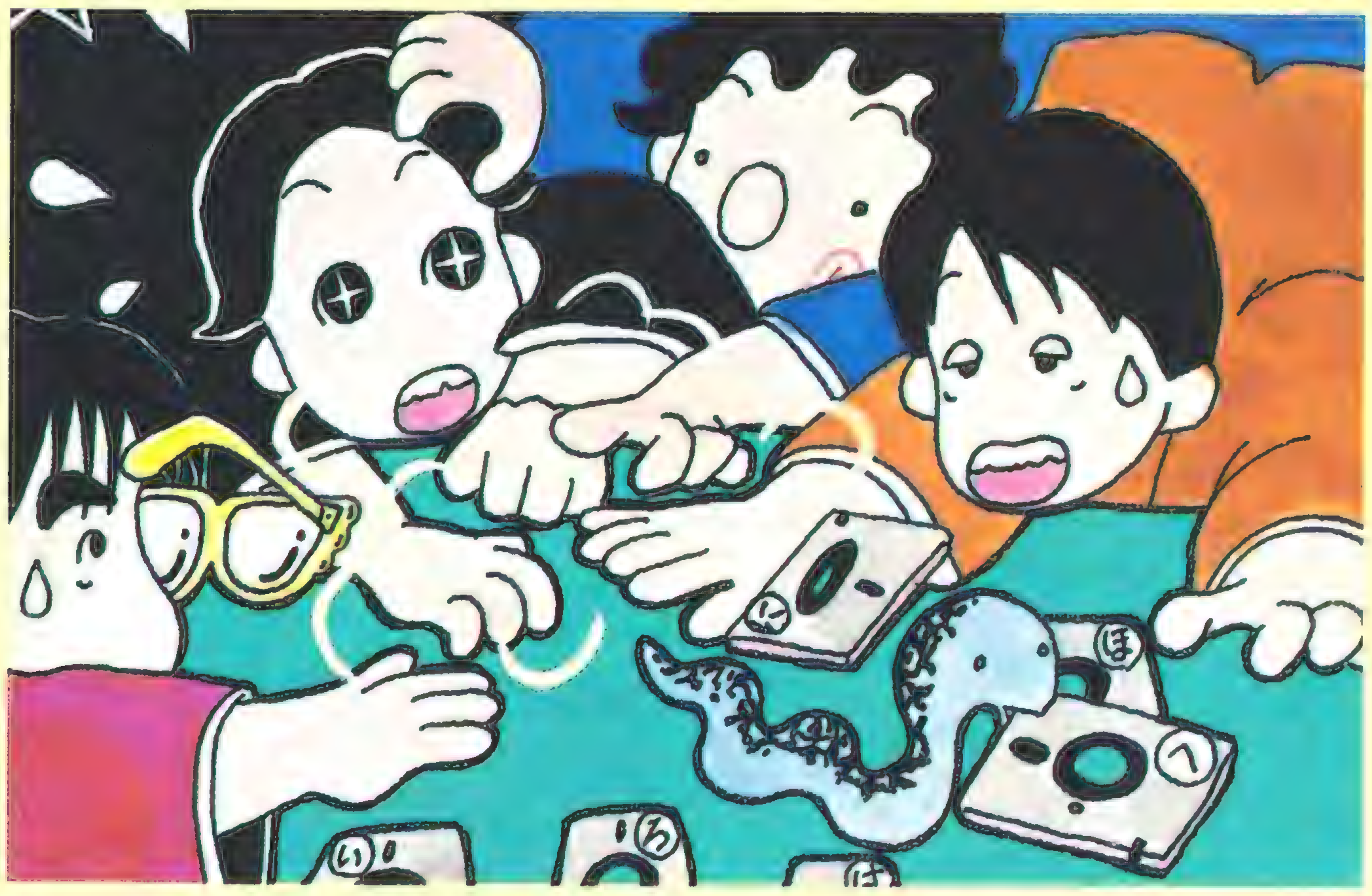
解き方が決まっているパズルは、その手順を見つけることに楽しみがあり、また、はっきりした手順がなくて試行錯誤でいいものは、感性のおもむくままにプレイできることが楽しくって、その結果に一喜一憂しちゃうんですよね。

イグスタは後者です。その人なりの解き方で答えを出せるし、頭を使えば使うほど効率的に解くことができて、世界が広がっていくって感じ。最後まで手を抜けなくて、ブロックが少なくなればなるほど考え込んでしまうので、「イグスタの醍醐味は、最後の１ラインにある」ともいえますね。

ただ、ゲームのシステムはなかなかなんだけど、もうちょっとプレイヤーに対する気配りがほしいなあ。難易度を変えたステージを用意したり、行き詰まったときに、何手かさかのぼってやり直すことができるようにしたり。また、うまく解いたときのごほうびの面ももっと、「やった！」って感じになれるようなものがいいな。

自分ひとりでゲームを作っていると、どうしてもサービスや演出の面まで目が届かないもの。なるべくたくさんの人にプレイしてもらって、みんなが面白がって遊んでくれるものをめざしてね。ほんのちょっとしたオマケでずいぶんゲームの雰囲気が変わってくるものですから。

そのあたりに気を配ってバージョンアップして、堀井賞・木屋賞をめざしてくださいね。（木下）



ばいい。ほかのコマンドを中止して、GETコマンドモードに戻るときも同様だ。また、ENDを実行すると、同じパターンを最初からやり直すか、それとも最初のメニュー画面に戻るかを選択する。

さて、最後にブロックデザインの変更についてだが、残念ながら自由に形をエディットすることはできないが、通常の長方形のブロック以外に、野菜やおすしなど、全部で５パターンのブロックが用意されている。そしてそっくりそのまま入れ替えて遊ぶことができるのだ。ブロックの形を変えると、また新鮮な気持ちでゲームを楽しめるというわけだ。

イグスタは、気楽な気持ちでプレイでき、しかも次第に熱くなっちゃう作品だ。キミも、このゲームの持つさわやかな楽しさをたっぷり味わってくれ。





☗ブロックを全部消すことに成功すると、こんな画面が出る。けっこうとぼけてて、なかなか愉快だ。

タケルで買ってねん!

このページを読んで、パズルゲーム〝IGUSTA〞がとってもとってもほしいヨー！　と思った人は、今すぐブラザーのソフトウエア自販機タケルのもとへ走ろう。IGUSTAは価格2000円だ。タケルを設置しているお店については、ログインの前のほうのページにあるブラザー工業の広告を見ようね。

なおタケルでは、前号までにログインが掲載したソフコンのプログラムやツクールシリーズなどの特集プログラムも販売しています。おこづかいがたまったら買いにいってネ。

1988年12月16日発売開始予定
ログイン ソフトウエア コンテストNo.91
●〝IGUSTA〞(X１シリーズ)……………2000円

入選までもう一歩アドバイス



ゲーム展開に抑揚をつける努力がほしい！

WILD GOLF
PC-8801SR 埼玉県/梅沢利一郎

"WILD GOLF"は、ゴルフをもとにしたアクションゲーム。画面はコースを真横から見た断面図タイプだ。このゲームの一番のウリはそのコース。画面下の地面だけでなく、空中に2段、3段と地面があり、階層構造になっているのだ。地上からスタートしたプレイヤーは、旗の立つホールをめざしてボールを打つ。ホールは、下の段にある場合や上空の段にある場合など、面によっていろいろ。プレイヤーは、ボールを打って上の段に乗せたり、下の段に落としたりするのだ。そしてボールをホールに入れれば1面クリアーとなり、全18面をすべてクリアーすると勝利者になれるわけだ。

画面が断面図状なので、ボールが横にそれて飛ぶことはないが、ボールを打つ角度、強さ、それと風向きによって打球の飛距離と高さが変わる。打ちかたは最初にボールを打つ角度を決め、つぎに、強さを表わすグラフの伸縮に、タイミングを合わせてキーを押すと、ボールを打つ強さが決まり、スイングとなる。

各面には、木やバンカーや池もあるので要注意。画面の外へボールを飛ばしたらOBだ。

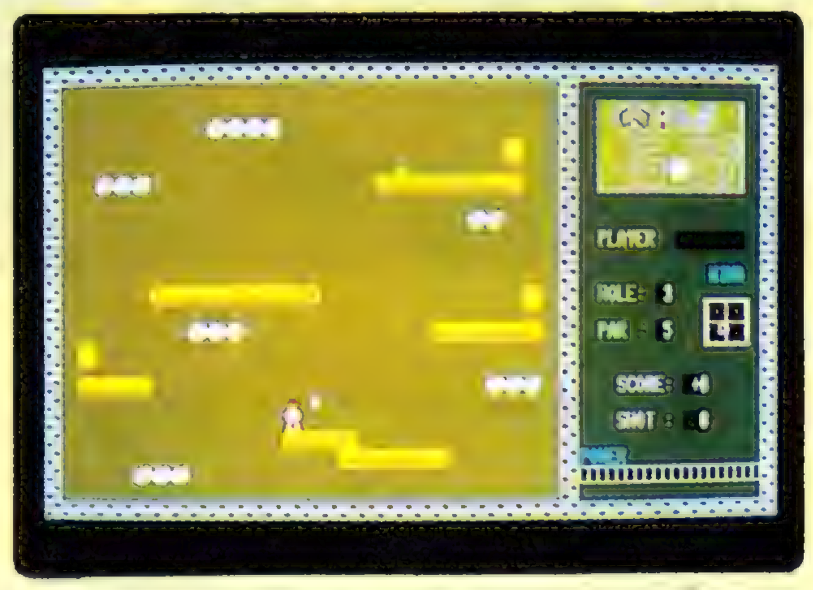
WILD GOLFは、コースに段を設けることで、上へ飛ばす難しさが加わり、面白さが増している。だが、残念なのは、ゲームが進行するスピードが遅いこと。そして、ゲーム展開がまだ単調なことだ。たとえばクラブの選択ができるようにするとか、プレイを邪魔する敵キャラクターを出すとかして、ゲームをさらにスリルあるものにしてほしい。より演出を高め、ソフコンに再投稿してくれ。



☗現実的ではないが、階層のあるコースは面白い。ボールが放物線を描くことを計算して狙いをつける。



☗ゴルフとはいえ、全体にスピードが遅いのがつらいところ。少しでも刺激を与える工夫がほしい。



☗まずボールを飛ばすコースを決める。高く打ち上げるテクニックも重要だ。

まとまり度はアップ。あとは演出に力を！

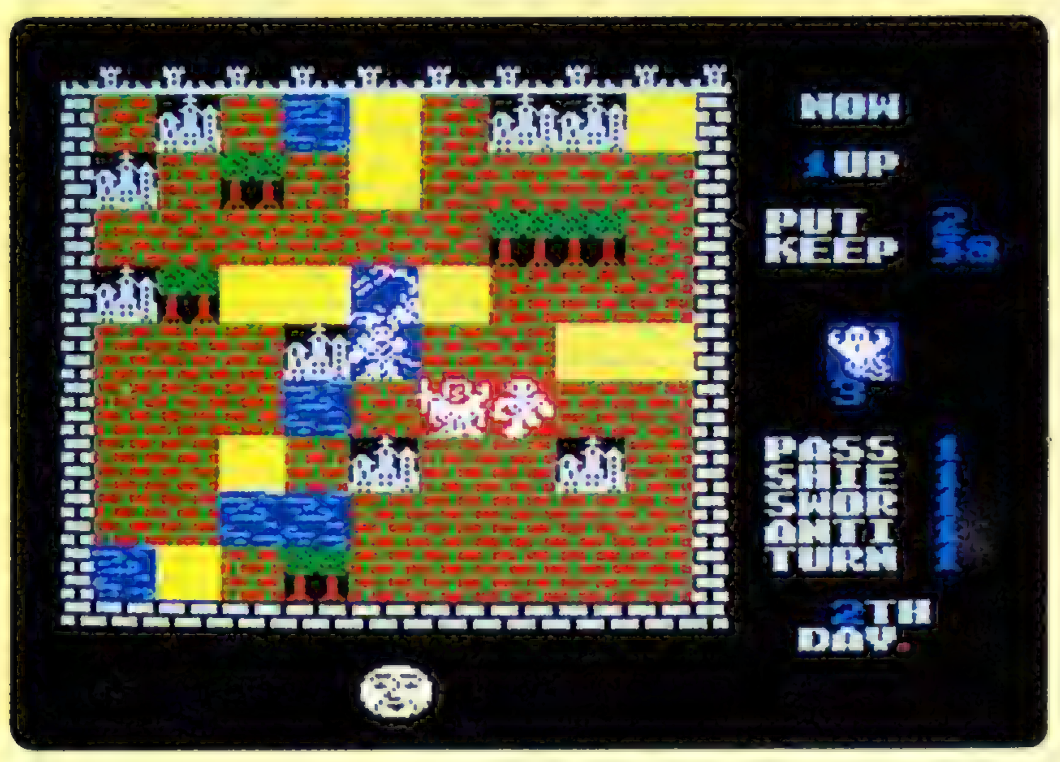
LINKAGE
MSX 宮城県/三浦衛

"LINKAGE"は、1人から4人が同時に遊べる陣取りゲーム。プレイヤーは順番に、配下のモンスターを1匹、マップの好きなところに置く。2匹め以降は、必ず自分のモンスターの上下左右に置かなければならない。また、マップは5種類の地形からできているが、それぞれ地形効果が違い、地形との組み合わせによって、モンスターのパワーが上下する。さらに、モンスターによっては置けない地形もあるので要注意だ。

こうしてモンスターを置いていき、自分の勢力範囲を広げていく。で、敵のモンスターと隣あうと戦闘に入るのだ。

戦闘には、マップに置かれているモンスターを、何匹でも参加させることができる。モンスターはそれぞれ、パワー、マジック、ポイズンの値を持っていて、戦闘に参加するモンスターの値の合計で、戦闘結果が出る。だが、並びかたによっては、ヘソを曲げて味方の足を引っ張るモンスターも出てくるから、要注意。で、戦いに負けると戦闘に参加したモンスターは死んでしまう。そこで、戦闘に何匹参加させるかが思案のしどころだ。このように戦闘を繰り返した後、生き残ったモンスターが多いプレイヤーが勝利者となる。

この作品は、10月7日号のもう一歩アドバイスでも掲載したが、前回よりゲームのまとまりが大幅によくなっている。だが、中盤になると、ほとんど勝敗がはっきりしてしまうのが残念。また、演出の面での工夫はまだまだだ。よりプログラム技術を高めて、刺激ある作品をめざしてくれ。



☗地形とモンスターとの組み合わせや仲間のモンスターどうしの相性などを、十分に考える必要がある。



☗カードゲームのようで、ちょっと地味なのが残念。BGMや効果音があれば大きく印象が変わるはず。

ステージ構成にもうひと工夫ほしい！

ラザリウス

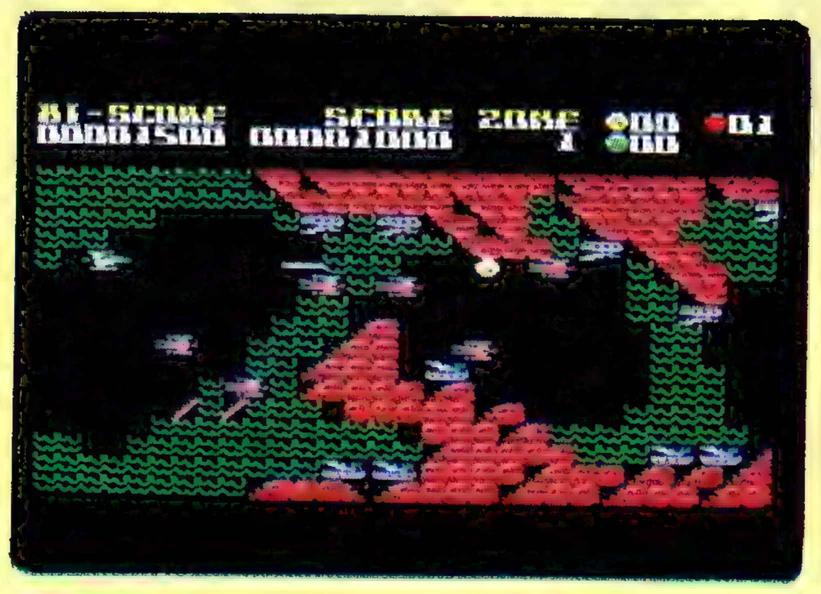
MSX　神奈川県/阪口治

『ラザリウス』全７面の横スクロールシューティング。計16種類の宇宙船が立ちはだかる帝国に、最新鋭の戦闘機が立ち向かうのだ。

自機の兵器はレーザーとシールド。これをパワーアップカプセルで強化していく。だが、その変化が感じられないのは残念だ。

このゲームの一番のウリは、背景の２重スクロールだ。遠景と近景が、違った速度でスクロールしていくので、スピード感はたっぷりだ。だが、自機が撃つレーザーが、発射しているはずなのに、逆に自機のほうへ吸い込まれていくように見えるのは不自然。このあたり、もう一度検討しよう。

このゲーム、スピード感こそ、なかなかだが、各面が平坦で、刺激にとぼしい。面の構成や敵キャラの設定、そして自機の攻撃法に変化をつけて再投稿してほしい。

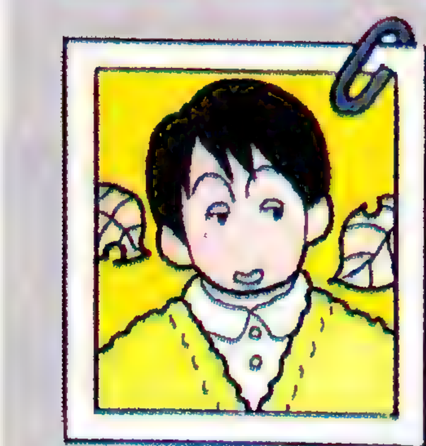


⬆ステージ１は岩でできた惑星。地底洞窟の奥に昆虫型巨大戦艦が潜んでいる。



⬆プログラムはマシン語で組まれているのでスピードはなかなか。それだけにもう一歩頑張ってほしい。

今号のひと言　ソフコン隊CLUB



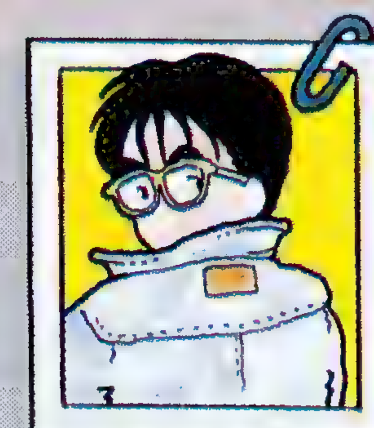
なんだよ川村

今号から第３回堀井賞・木屋賞をめざしての連載が始まる。新たにゲームアイデア部門とツクール部門を設けたので、ヨロシク。とくにゲームアイデアは、ちょっとしたひらめきでかまわない。面白いと思ったら、実際にゲームになるかどうかは気にせずに投稿してくれ。そんなひらめきから新しいものは生まれるのだから。



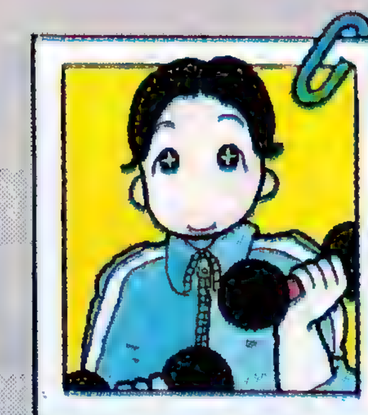
木下涼子

最近、涼子はクロスワードパズルに凝ってるの。動作がトロいと言われているワタシには、ゆっくり考えられるゲームが向いているみたい。でもRPGも好きだし、アクションやシューティングも(ヘタだけど)好きなの。ソフコンは、みんなからいろんな作品が送られてくるから、スゴク楽しみ。これからもドンドン応募してね。



なんなんだ松岡

ソフコンも、より親しみやすくするために、バージョンアップを重ねている。次号からは新コーナー、〝こんなゲームはどないでしょ〟が始まる。ボクたちがふだん感じているニューゲームの予感を、そのまま出しちゃおうというのだ。それをキミたちが、発展させてくれてかまわない。一緒に面白いゲームを考えていこう。



ディ真田

ボクは、年末年始の雰囲気が大好き。なんといってもクリスマスにお正月と、１年でもっとも楽しいイベントが続くもんなぁ。なんて相変わらず白昼夢ばかり見ていると、隊長におこられるから、ちょっとストップ。面白いゲームを生み出すため、ボクも努力しなくっちゃ。第３回こそ堀井賞・木屋賞が出るようにね。

ソフコンにドシドシ応募せよ！

めざせ！　堀井賞・木屋賞

●シナリオ部門
●プログラム部門
●ゲームアイデア部門
●ツクール部門

毎号のソフコンで掲載

『ログイン ソフトウエア コンテスト』では、オリジナルゲームのシナリオ、プログラム、ゲームアイデアと、ログインが提供するゲームコンストラクションツールで作った作品を広く募集します。

●シナリオ部門……未発表のオリジナルシナリオで、ゲームシステムや、ストーリー、画面構成、キャラクターや背景のデザイン、操作方法など、ゲームを構成する要素がなるべく具体的に書かれたもの。入選作は誌上に掲載し、編集部がプログラム化します。

●プログラム部門……未発表のオリジナルプログラムで、ログイン誌上に掲載し、TAKERUで販売できるもの。入選作品は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたものや、二重投稿は固くお断りします。

●ゲームアイデア部門……ゲームシステム、ストーリー、画面構成、キャラクターや背景のデザインなど、ゲームを構成する要素のどれかに関するアイデア。面白いアイデアは、誌上に掲載し、さらにそれを発展させたアイデアも募集します。

●ツクール部門……ログインが提供するゲームコンストラクションツールで作った作品。ログインが提供してきたツールすべてを対象とします。

●PRIZEと賞金

Aシナリオ部門、プログラム部門

Grand Prix	30万円
2 nd Prize	20万円
3 rd Prize	10万円

Bツクール部門

Grand Prix	10万円
2 nd Prize	５万円
3 rd Prize	３万円

Cゲームアイデア部門

誌上に掲載したアイデアの作者にはポイントが贈られ、半期ごとに最高得点者はゲームアイデア賞として表彰され、賞金３万円が贈られます。

★プログラム部門とツクール部門の入選作品をTAKERUで販売する場合には、印税(当社規定)が支払われます。

さらに賞金10万円！

入選したシナリオ、プログラムの作者には、ログイン誌上のアドバイスを読んでバージョンアップを図ってもらいます。そして、これらの入選作品を半期に一度集め、選考会を開いてその内容を再度審査します。特に優秀であると認められた作品は、堀井賞、木屋賞として表彰し、賞金10万円を贈ります（該当作なしのときもあります)。堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムは、TAKERUまたはパッケージ商品として販売されます。なお、第３回堀井賞、木屋賞の審査対象作品の締め切りは1989年５月末日。発表は、ログイン'89年13号(６月16日発売)になります。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、賞金の振り込み口座（銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、名義人の住所）を明記したもの（住所名、氏名、名義人の氏名には、必ずフリガナをつけてください)。

なお、20歳未満のかたは、保護者の承認を受け、保護者の住所、氏名、電話番号も明記してください。

②プログラム部門やツクール部門の作品には、マシンの機種名、記録したメディアの種類、ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書を同封してください。

プログラマーも大募集

このコーナーでは、シナリオ部門で採用されたシナリオのプログラムや、ログイン誌上に掲載されたプログラムの、他機種への移植版を作ってくれる人を募集しています。下記のあて先に、ご連絡ください。また、移植作品の応募も同時に行なっています。

●あて先●

〒107-24 東京都港区南青山６-11-１
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
ソフトウエアコンテスト係

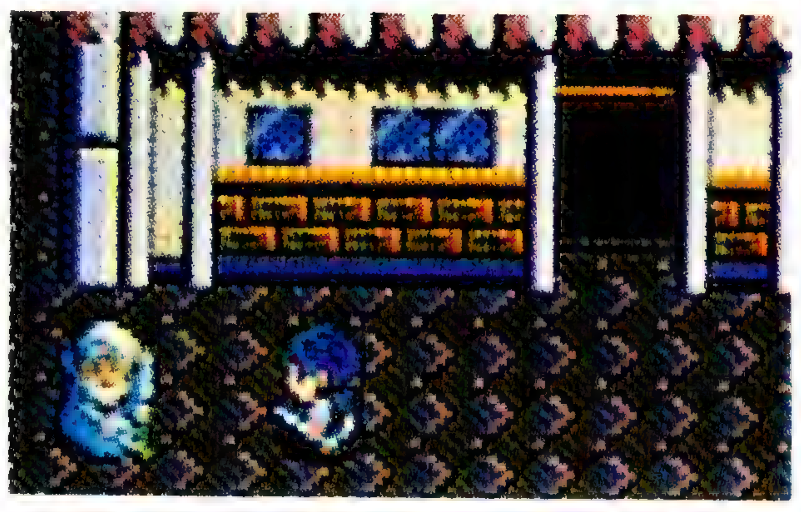
ゲーム情報パラダイス



予告どおり、新しく生まれ変わったこのページ。その名も『ゲーム情報パラダイス』。今までのアドベンチャー、RPGに加えて、アクション、アーケードと盛りだくさんで、「あぁ、しあわせ」なのだ。さあさあ、早く読んで、しあわせになって。

ああしあわせ

サバッシュ



■PC-8801SR版これでお金持ち

①ゲーム開始直後、ひとりのうちにゲルボナーラの町へ行く。

②町の両替え商に入り、1000単位で1000ティラ＝4500ダルクのときを狙い両替えする。

③一度店を出てまた入って、今度は10000単位で15000ダルク＝30000ティラのときを狙い両替えする。

④ダルクをティラに両替えし終わったら、町を出てキャンプ。すると持ち金が63800ティラになる。

※①～④を繰り返せば、けっこうなお金持ちになれます。

福岡県　木村啓治

※これはウレシイね。初めのうちに頼りになる武器や防具が装備できると、戦闘にもハリが出るしね。木村クンには4ポイント送ろう。

■PC-8801SR版ミュージックモード

やりかたはいたって簡単。ドライブ1にプログラムディスクを、ドライブ2にAディスクを入れ、立ち上げるだけでOK。さらにAディスクをBディスクに替えれば、3曲目以降の6曲が入れ替わる。全部で21曲のすばらしい音楽が聴けるぞ。

茨城県　You 2

※このモードだけのグラフィック画面に出てくる3機のメカが各パートの音程を表わしていて、見た目も楽しいね。キミには2ポイントだ。

エルギーザの封印



■MSX 2 版ミュージックステージ

ステージ7のスタート画面の左上のところでジャンプすると、ピラミッドが現われる。それを取ると穴になるので、カーソルキーの↓を押して中に入る。中では、SCCのここちよいサウンドが聴けるんだよーん。

神奈川県　ホエホエアライmkII

※ウーン、確かにミュージックモードが流行りだね。むしろついてるのが最近じゃトーゼンみたいだけど、見つけると得した気分なのだ。

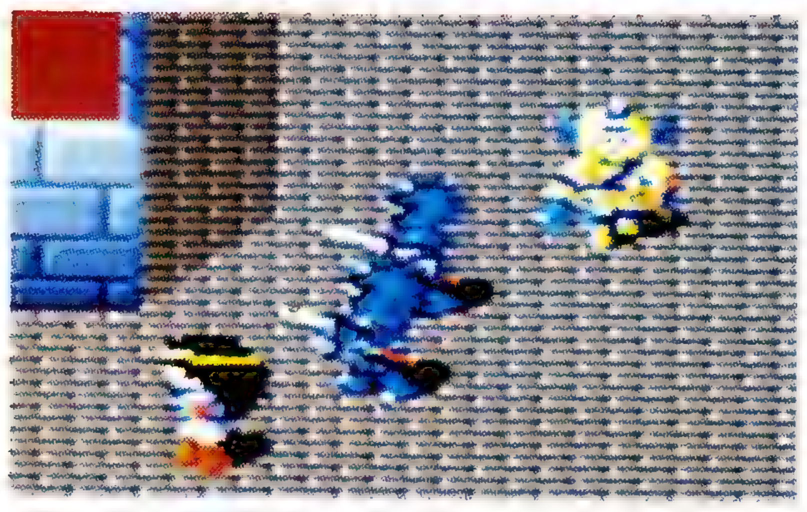
■パズルゲーム発見

20面でパズルゲームへの入り口を見つけました。上下ふたつ画面がありますが、下の画面の左の柱の左でジャンプすると、ピラミッドが現われます。そこでもう一度ジャンプすると、入り口が現われ、入ると15パズルならぬ24パズルが遊べます。BGMがシャロムのカミオムと戦うときとそっくりですよ。

佐賀県　へのへのゴンベエ

※音楽あればパズルあり。ホント、バラエティーに富んだゲームだね。でも、わたしゃ15パズルは納豆と同じくらいニガテなんです、ハイ。

ザ・リターン・オブ・イシター



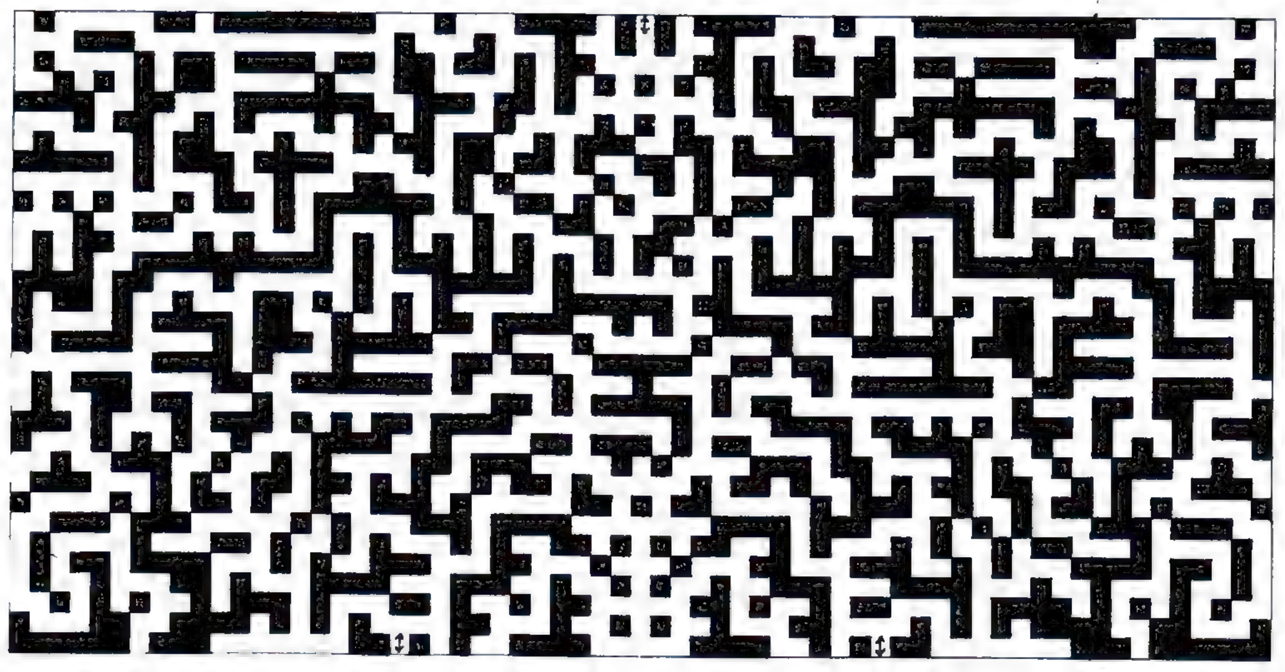
■PC-8801版最初から魔法が全部!!

パスワードコンティニューで名前をAAA、MALEを選び、タイプをKIに、パスワードをNUMJDDとすればOK。

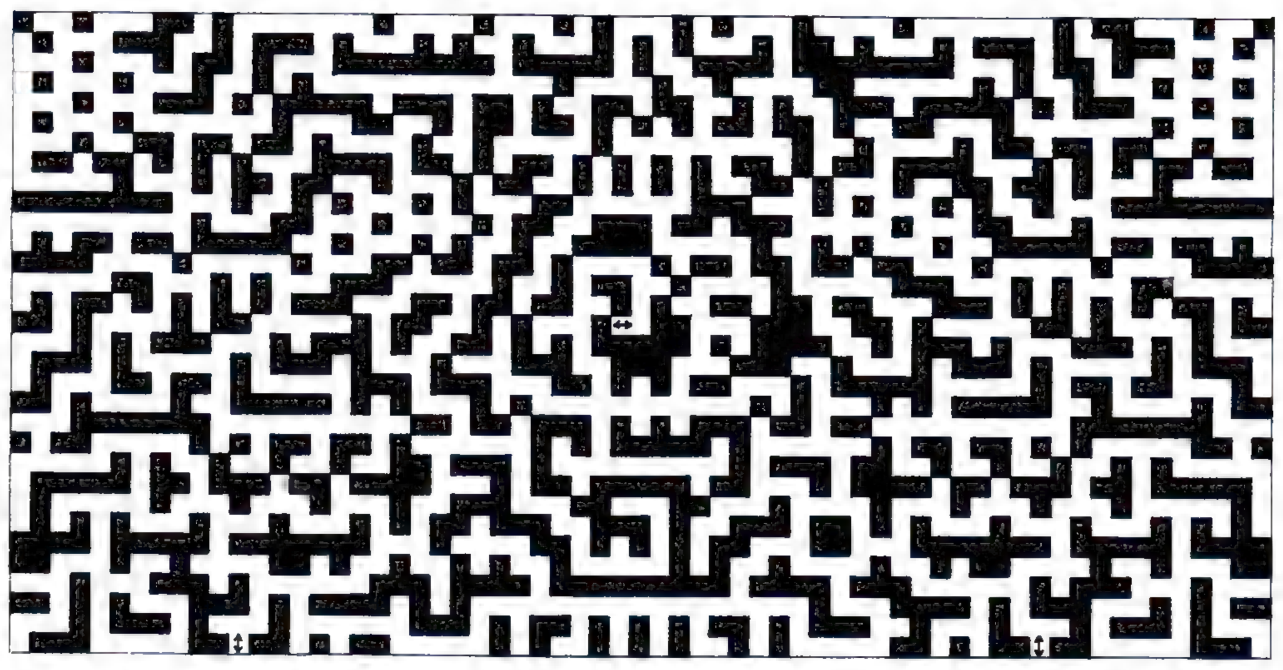
青森県　バイボブ

※コイツはいい。サンダーみたいなド派手な魔法もビシバシ使えて、あぁしあわせ。今まで苦しめてくれたヤツを余裕で倒せるぜ。

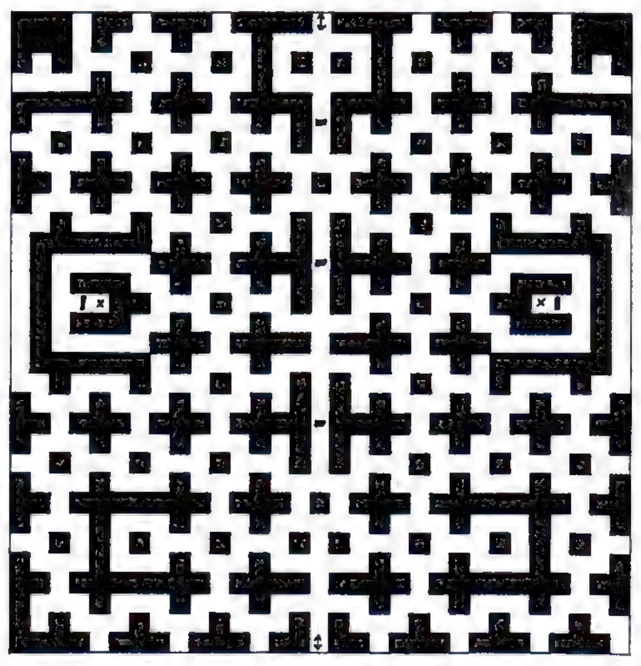
これを見れば怖いものなし!



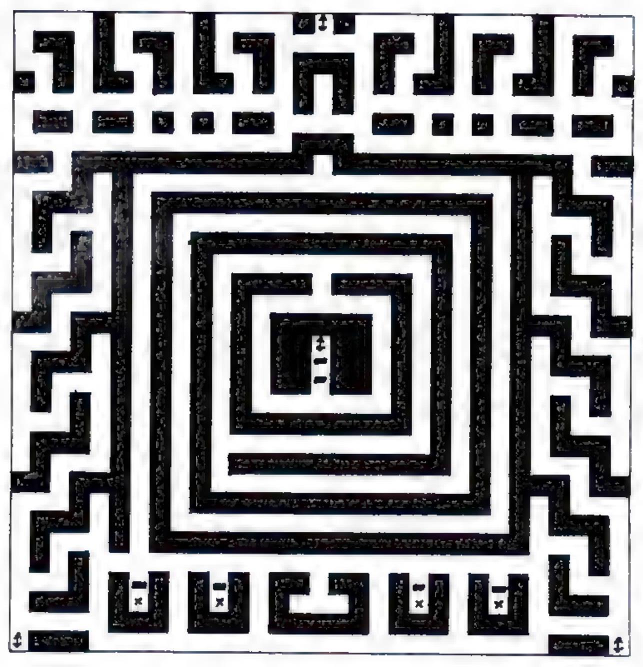
幕祭神殿(迷路1)



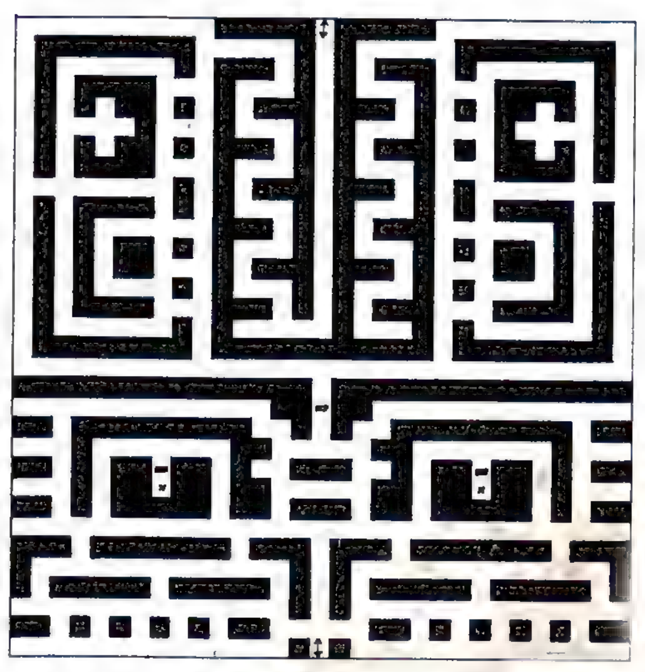
幕祭神殿(迷路2)



カルナック神殿(迷路1)



カルナック神殿(迷路2)



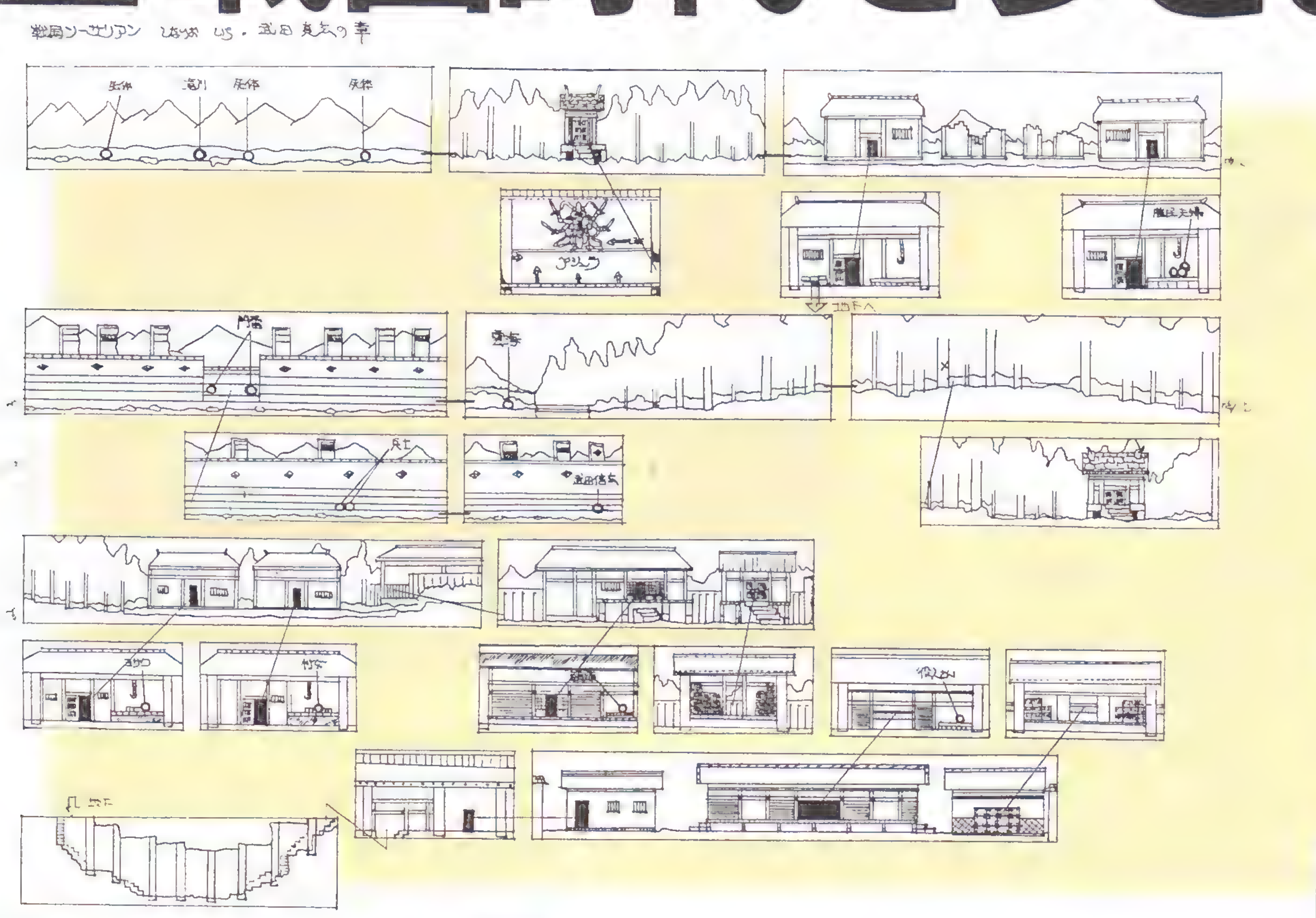
ルクソール神殿

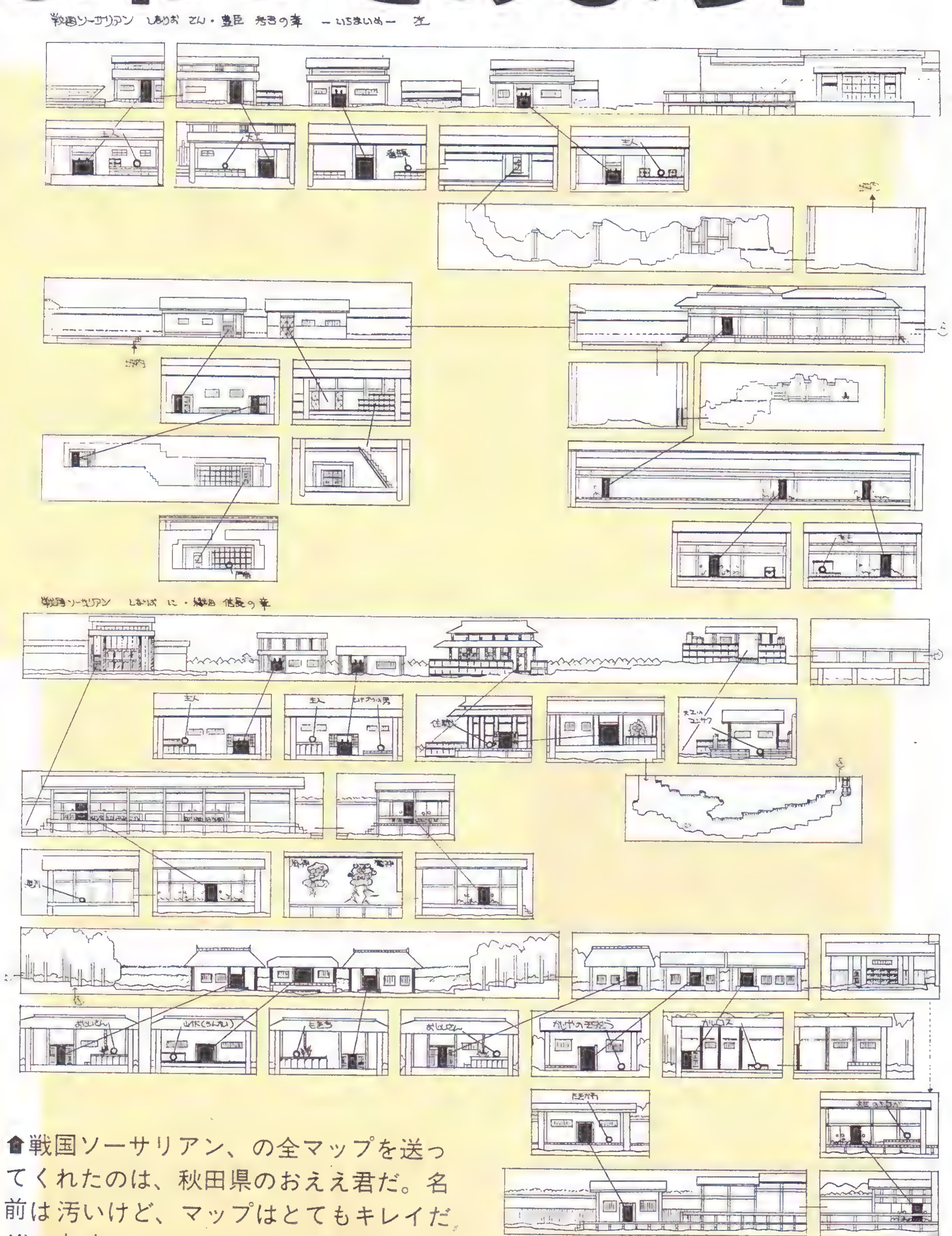
ルクソール神殿

↑ネクロポリスのマップが届いたぞ。いつも思うことだけど、マッパー諸氏の根気の強さには驚いちゃうぜ。とても同じ人間だとは思えない(失礼、決して悪い意味じゃありません)。それにしても、手のかかったマップだね。プリンタを使わなくてもここまでできるっていう、いいお手本だ。神奈川県の依光英世クン。どうも、ありがとう。

マークの見かた　= 2点　= 4点　= 6点　= 8点

戦国時代を歩きまわってみよう!





☗戦国ソーサリアン、の全マップを送ってくれたのは、秋田県のおええ君だ。名前は汚いけど、マップはとてもキレイだぞ。本当はシナリオ1～5の全マップだったんだけど、ここでは一部しか掲載できなかった、ごめんね。あれってけっこうマップが広いから大変なんだよね。また次の作品にも期待してるぞ!!

ソーサリアン



■役に立つ魔法の作り方だ

魔法名＝魔法をかける順序

ADD TO LIFE＝太木火月
ANTI-MAGIC＝木月
BARRIER＝水水太月土
BLAST BLADE＝火土金月水
BOMBERD＝月月水木太
CHANGE AIR＝木月金
COLD GALE＝月水土木
CURE＝金太
DEATH＝金金太月土
DEG-DEATH＝木太太水月
DEG-FIRE＝火火木水土木
DEG-FLEEZE＝水太太木水
DEG-NEEDLE＝土金水太
DEG-THUNDER＝太土木月水
DELUGE＝月土
DESTROY A.＝土金金水太木
DESTROY W.＝火火金金水太土
DESTROY E.＝水太太土木水
D-HYPNOTIZE＝月水太木水
DESTROY F.＝太月土太木水
ERADICATION＝太火月
DESTROY S.＝太太火月土水
EXIT＝火太水
DISPELL＝木火月金
EXPLOSION＝金太土金
GOD THUNDER＝火月水太木水
HEAL＝木太
INVINCIBLE＝金水木太
JET STORM＝月水土太木水
NOIRA-TEM＝土太太太水木水
NEGATE＝火水土
PROTECT＝木金太月
REJUVENATE＝太火金
RESURRECT＝木金太
SPELL BOUND＝土木金
TURN SPELL＝木太月
TORNADO＝水太土木
X-RAY＝太月土木
TOUCH DEATH＝月月水太土

福島県　鉄腕アトム

※こいつはすごい!!　なんと鉄腕アトム君は120種類の魔法の作り方をすべて送ってくれたのだ。その中から、使えそうなのを載せとくぞ。

ラスト・ハルマゲドン



■レベルアップにはこれが一番!!

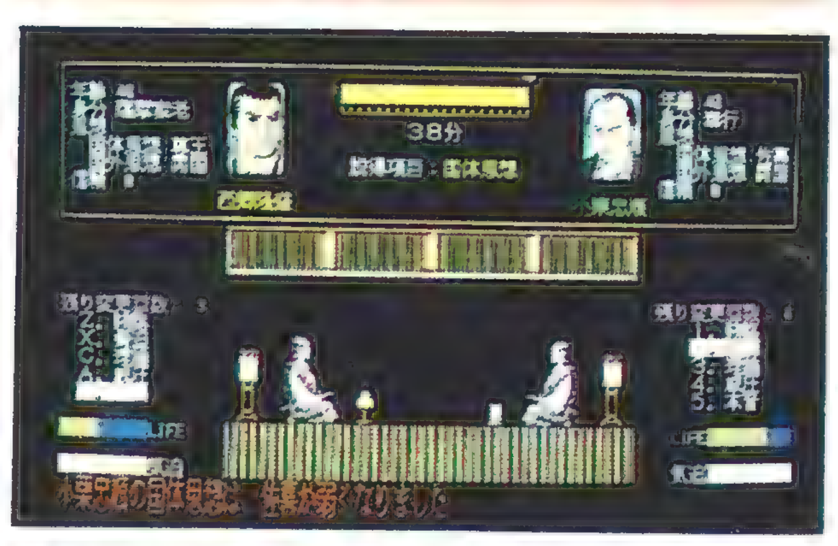
●悪運を上げるには、ダジルの光が一番。このアイテムは何回使ってもなくならないので、戦闘中に繰り返し使おう。防御力も上がるし一石二鳥だ。

●G•スネークがいたら、ビブレアの魔法を使ってみよう。MPが22ポイントも必要だけど、使うと必ず魔法のレベルが上がるのだ。しかも全エイリアンに510ものダメージを与えるから、すごくプレイしやすくなるぞ。魔法レベル99だって夢じゃない!!

宮城県　仙台春巻ドン

※ゲームを解くだけでなく、レベルアップも楽しいラスト・ハルマゲドン。これなら、なかなか上がらない悪運もすぐに上がりそうだね。

維新の嵐



■読めば得する情報だ。

●説得して心服させる人は体力と魅力の高い人に限ります。また魅力は、ゲーム中も増えたり減ったりします。要人が戦闘になった場合、相手の要人まで殺してしまうと魅力が減ってしまいます。それと、制限時間いっぱいまで戦って相手が逃走した場合、増えることがあるようです。

●坂本龍馬を選んだら、必ず、岩崎弥太郎と中岡慎太郎を心服させましょう。この2人は、ほとんど坂本龍馬と同じように実力があがっていくので、すごく役に立ちます。

●金山といえば佐渡ですが、残念ながら佐渡の金はすべて掘り出されたようです(出てこない)。体力の無駄になってしまうので、やめたほうがいいでしょう。それよりも通りがかりの武士たちをワイロなしで説得するほうが、早くお金がたまります。

●内政は、すべてに金を1ずつかけて、残りは物価の安いときにでも鉄砲を買うと良いと思います。兵を雇うよりこのほうが、より効果的です。

千葉県　谷口　卓

※『維新の嵐』をやっていると、そのうちリターンキーが壊れるんじゃないかと心配になってしまう。谷口君のキーボードは平気かな?

マークの見かた　＝2点　＝4点　＝6点　＝8点

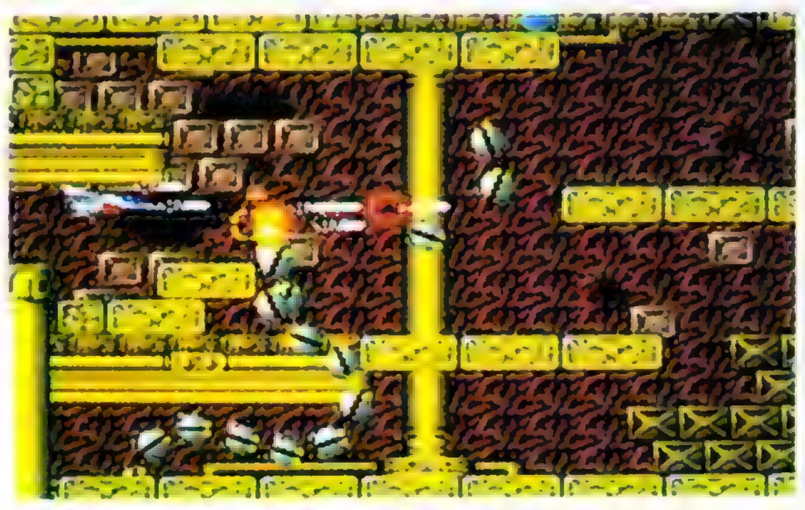
やってやるぜアクションゲーム

[サンダーフォースII]



今まではアドベンチャーとロールプレイングを中心にやってきたんだけれど、「もっとアクションを！」の声にお応えして、新コーナーの登場だ。情報やリクエストを待っているぞ。てなわけで、今回は『サンダーフォースII』に挑むのだ。

銭湯マシン花塚（以下銭湯） というわけで、今回からアクションゲームもやっていくわけでして、第1回目の今号は『サンダーフォースII』だ



⬆究極の難度を誇る『サンダーフォースII』にチャレンジだ！

ダービー梅本（以下ダービー） 毎回アクションゲームの攻略法をやってくから、「このゲームをお願い!!」というのがあったら、教えてね。

銭湯 いやぁ～、それにしても難しい。最初やったときなんか、1面の8方向スクロール面で終わっちゃったもんなぁ。

ダービー う～ん、このゲームはとにかく気力なんだよね。何回もやって、ディフェンサーの位置を覚えちゃうしかないね。

銭湯 あと、効果的な武器の使い方なんかも教えてよ。

ダービー 8方向なら、ワイドショットでガンガン進むのが好きだな。

佐伯（X68000新聞担当） そうそう。

銭湯 なるほどね。あとは地上攻撃のカンを養えばなんとかなるか。それから、横スクロール面なんだけどさ、マップを覚えるのは当然として、敵の攻撃をかわすうまい手は？

佐伯 何回もやって、敵の出現パターンを覚えることが第一だね。それで自分なりのルートを発見すれば、けっこう楽だよ。あと、敵の攻撃をかわそうとすると、その先には必ずワナが待っているから、なんとか連射で撲えたほうがいいってワケ。

ダービー 高速スクロールも、ヘタに動き回るより、弾を撃ちまくっていればわりと楽に抜けられるよ。ウェーブショットがなかなか使えるな。

銭湯 そうか、自分なりのルートってのがすごく大切なんだな。あと、ウマイ人のプレイを見て研究するのもよさそうだね。

佐伯 うん（真剣にうなずく）。

ダービー じゃ早速やってみよう!!

100 アーケード天国

ゲームの最先端をいくアーケード、今回は『オーダイン』。ほかのゲームについても、腕に覚えのある人は情報を送ってくれ！



■ステージ1

まず、赤い編隊を、1グループも撃ちもらさず、5000クリスタルためる。で、お買いもの。上級者はストックボンバーを買って、少なくともステージ4までは失うな!! 普通の人ならワイドブラスターとスピードアップのセットだ。スピードアップは早めに買っといたほうが得だぞ。さて、上級者は敵の弾を取ってガンガン進んでくれ。普通の人は、カメを倒して5000クリスタルためよう。そうそう、途中で空中戦艦が出てくるから、ボムで砲台をこわす。さて、ボス戦の前に店が出るからアフターファイアを買う。いよいよボス戦。ストックボンバーの人はバリアを赤にして、1発撃って終わり。 アフターファイアの人は画面左端の真ん中にいて、ボスの出現とともに下へ下がる。これで砲台を一掃したはず。このとき、弾に当たらないよう気をつけること。で、上に行ったボスを追いかける。ボスが1回、コアから炎を発射するのを待ってから、アフターファイアでコアを攻撃。5秒くらいであっけなく終わり。

■ステージ2

始めに、ロペラというイルカ軍団を全滅させて、クリスタルを稼ごう。前のステージからちゃんとやってれば、15000は稼げる。Dream co.Ltdでは、上級者は100000クリスタル、普通の人はストックボンバーを当てる。ルーレットは当てたい番号が右真横に来たときボタンを押すと、当たるぞ。そうそう、ストックボンバーは、今使わないでためておくこと。次に回転メイズに突入。ストックボンバー使用中の人は、ダメージを受けないように。あせらずにひと呼吸おくと、撃てるツブツブが三角形状に並んでいるところが出現。ここを撃ちくずして突破だ。続いて抜けるときだが、撃てない大ブロックの列が2列出現する。その列の間をすり抜けるのだ。抜けるとケーブシャークという入れ歯のバケモノが出てくるから、出現と同時に連射で倒し、クリスタルをいただく。次の店では3WAYショットを買って、逆回転メイズを突破だ。抜けかたはさっきと同じ。そのあとの店でバルカンを買い、ケーブシャーク2匹を倒して、ボスと対決。バルカンは連射の必要がないのでギリギリまでカメに近よってボタンを押しっぱなしに。ボムも落とせば、回転攻撃をしかけてくる前に倒せるぞ。

東京都　くしだナム子







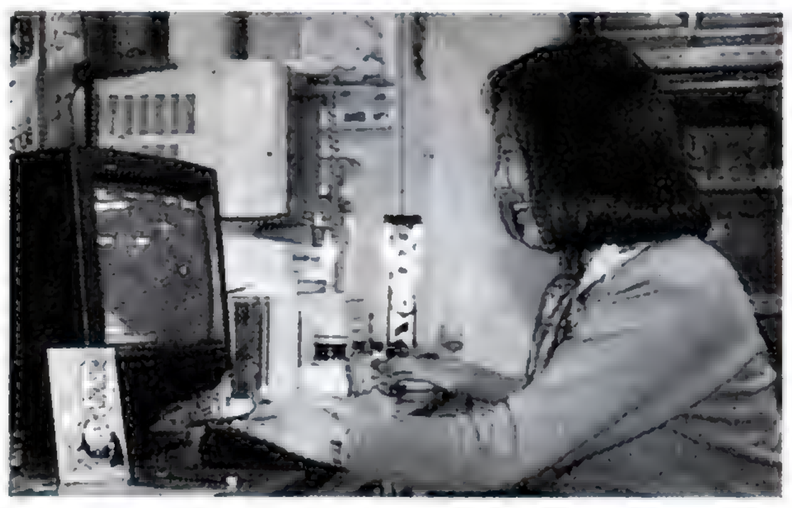
ダービー梅本の場合

さすがにパラダイス最強ゲーマーだけある。1面をノーミスで完璧にクリアーし、残機を8機に増やす。途中、カメラにピースサインをするという若者的条件反射をし、余裕を見せるが、2面で2機失う。8方向面ではワイドショット、横スクロール面ではウェーブショットをうまく使って4面までは楽にクリアー。しかし、5面では増えた残機が災いし、ゲームの難易度が上がってしまった。横スクロール面ではレーザーを使い、なんとかボスまでたどりつくが、とうとう力つきてダウンとなった。スタミナの配分が今後の課題のようだ。



バグ前森の場合

プレイする前から、こういうゲームは苦手だと言っていたが、やはりダメなようである。ワイドショットが有効だと言っているのにレーザーを使い、後方から敵弾を受けあえなく玉砕。スタッフは笑いをこらえるのに必死だった。敵弾をかわすのはかなりうまいが、何やらレバーを入れた方向にからだまで一緒に動いていた。ひとり体感ゲームというやつだ。前森はどうやら対地攻撃のコツをつかんでいないらしく、まったくディフェンサーが壊せない。どうやらこれが先に進めない原因らしい。1面の8方向で全滅だった。



銭湯マシン花塚の場合

銭湯マシンなどとエラソーな名前のわりに、からっきしダメである。本人は徹夜明けだからなどとしきりに弁解していたが、それにしてもひどかった。余裕もないのにカメラに調子をくれたりして、その間に撃ち落とされるというマヌケぶりである。とりあえず、対地攻撃のコツはつかんだようだが、敵や敵弾をまったく見ていない。気付いたときにはやられていて、「今、何で死んだの？」とわめいていた。弾が当たったに決まっているだろ!! どうやら、まずは弾よけの練習をしないとダメみたいだな。1面の8方向で全滅とは……。



X68K佐伯の場合

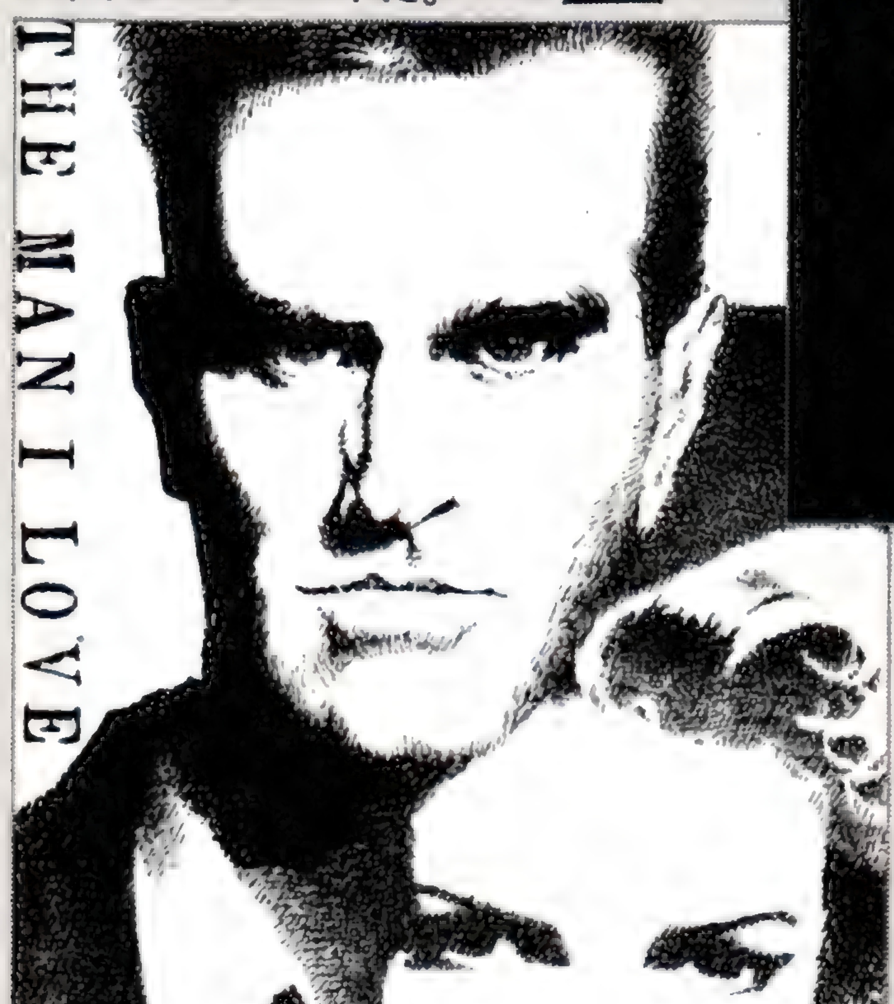
『サンダーフォースⅡ』の記事を担当、今回のゲスト。すばらしい腕前を披露してくれるかと思いきや、いきなり1面の横スクロール面で「あ、ショック!!」の声と共に1機失い、まわりのスタッフにショックを与えた。だが、ワンミスぐらいでは動揺せず、その後のプレイは冷静そのもの。武器の使い分けもツボをしっかり押さえていて、敵に弾を吐かせない先手必勝の戦法で、2面、3面はあっさりクリアー。ところが彼は、ここのところプレイしてなかったらしく、4面横スクロール面のパターンを忘れており、ここでゲームオーバーに。

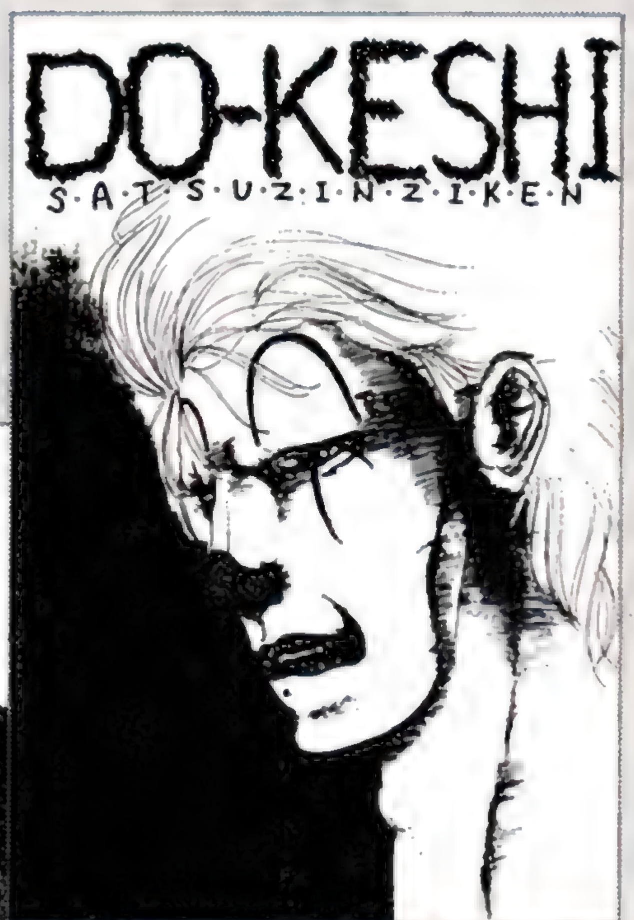


イラストの楽園

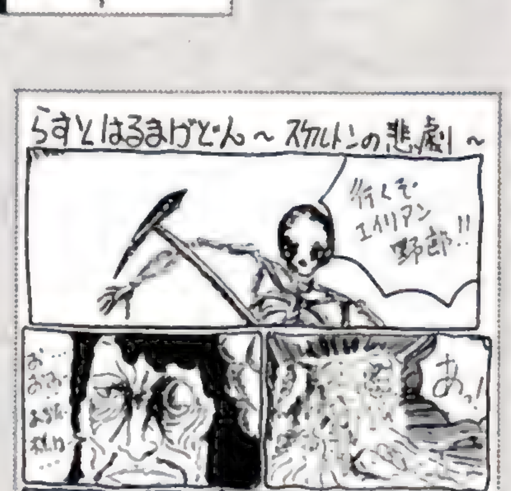
今回のイラストは力作ぞろいなのだ！ トップのヨロズヤをはじめ、シリアス路線大爆発だー。

⬇このイラストが送られてきたとき、パラダイススタッフは思わず息をのんでしまった。あんまりのみすぎたんで、その日はゲップの嵐だったぜ(失礼)。ハードボイルドな「THE MAN I LOVE」はマイケル・ヨロズヤだ。





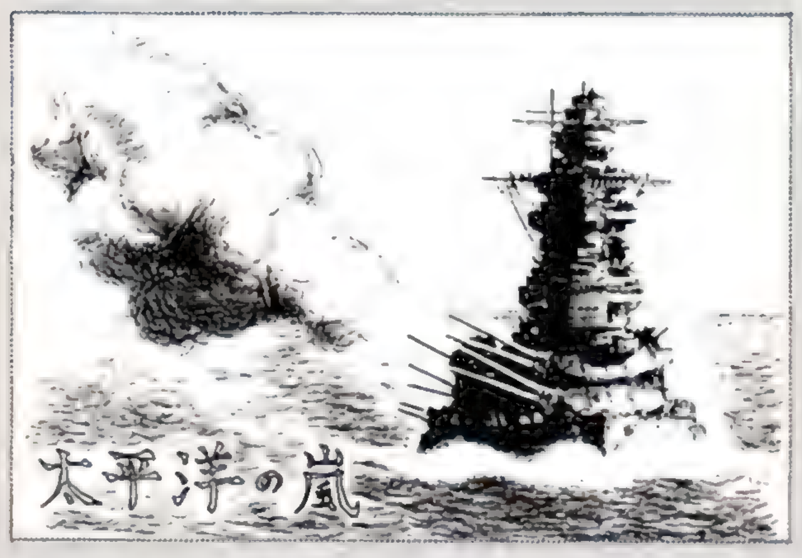
⬅ギャグは描けるわ、ゲームプログラムは組むわで、大活躍の安田和央クン。背スジがヒヤッとしそうな道化師だ。夕べ寝た編集部の床もヒンヤリしてたっけなぁ。



➡懐かしいねえ、黄金バット。あの高笑いが大好きでした。何歳なのかな、夢幻の上輪クン。

⬇スライム君の成長記録？ なかなかやるな。でも、シャンブルマウンドのゲロゲロはやっぱりカンベンだな。奈良県のみすた・おおた君。





⬆砲声が響いてくるようだ。艦の明暗の描き分けが絶妙でグッと引き締まって見える。兵庫県の安井公樹クン。これからもガンバレ。

ポイントTOP10

▶珍しいことに前回から変化がまったくない。11位以下ではまさに水面下の激しい戦いが繰り広げられていて、スキあらば上位者を引きずり落とそうと、チャンスをうかがっているかのようだ。▶新コーナーも設けて、受け皿を広くしたから投稿しやすくなったかな？ 今まで読むだけだった人も、がんばって情報を送ってほしい。▶掲載されるには、見やすい、わかりやすい、そして何よりも使えることが条件だぞ。

1	沼田晴子	60
2	ウッド・シップ	59
3	Dragon Slayer	43
4	勝！	37
5	平野水紀	34
6	大里 恵	24
7	ガッツ江ノ島 イザナム 優 早瀬孝子	20

心とからだの診療室

今回から、局員以外の足軽にもゲスト回答者として登場してもらうことになった診療室。では、さっそく徹底治療いたしましょ。

今年初詣でに行ったとき、お賽銭を投げた瞬間に、人の後頭部も殴ったお茶つみです。来年はやりたくない……。

次号から復帰します。てなわけで今回まではお休みします。バッチリ充電して元気いっぱいの、リハウス三井。

イヤー寒い寒い。こんなときは、やっぱり、おフロだよね。気分転換にももってこいだし。銭湯マシン花塚だ。

お初におめにかかります。これからゲストでちょこちょこと顔を出す予定です。足軽の、なめとんのか鎌塚です。

イラストでは髪の毛が長いままだけど、実は8月に切っちゃったの。今は短いのよーん。運動不足のバグ前森です。

私は寒いのは、とても苦手なのだー。冬のバカヤローッ!! 一日中、布団にくるまっていたい、ダービー梅本だ。

エグザイル

水の徴を求めてアレキサンドリアに来ています。水銀とイオウを渡したのに、ケロタキスを作ってくれなくて困っています。どうか、教えてください。

埼玉県　?!!

それではさっそく、気合いを入れて参りましょう。水の徴を作るには、ウロボロスのキモがいるんだけれど、それを取るために必要なのが、ゴルゴニア石だ。そしてこのゴルゴニア石の材料となるケロタキスだけど、これがなかなか手に入らないんだよね。ユダヤ人の



村で確かにイオウと水銀を渡したのに、「両方を持ってこなきゃだめじゃないか」、とか言われてしまうのだ。ここはひとつ、〝急がばまわれ〟しよう。ほかに必要なアランビーケとエリキサを手に入れてから、もう一度、ユダヤ人の村に行ってごらん。

アークス

実はコリアンドルに行けないんです。風、火、土の精霊にも会ったのに……。いったい、どうしてっ!? どうか、挫折しそうな私に救いの手をお願いします。

東京都　エルファ

やはり、コリアンドル関係の謎にはまっている人って少なくないみたいだね。水の精霊の居所もそうだし、コリアンドル自体の場所も意外なところで、ちょっとわからないのだ。その意外なところとは？　なぁんと、ゼルドの荒野の隣なのだ。だから、まずゼルドに行き、ダンジョンに入ろう。次に左、つまり東を向いてズンズン前進する。そのうち、出口にたどり着くから出てしまおう。すると、世界は一変して寒風吹きすさぶコリアンドルになっているってわけ。さあ、ラストは近いぞ。がんばれ!!



戦国ソーサリアン

真田幸村の章で、おふだを手に入れて、封印を見つけるまではいきました。で、その封印て、どうやって破るんでしょうか。マヌケな質問でゴメンナサイ。

東京都　ミンミンミーナ

こんにちは!!　最近、パソコン通信にはまりっぱなしで、寝不足続きのダービー梅本です。この前なんか電話代が3万円にまでなっちゃって……、悲しい。それでは質問に答えましょう。この封印を破るには、まず洞窟へ行って、爆薬をはずさなくちゃいけないんだ。で、その爆薬をはずすには、屋敷の中である本を読んでおかないといけない。その本を読んだなら、爆薬の上で、[8]をキーを押せば、その仕掛けは簡単にはずれるぞ。



真田幸村の章で、薬がいっぱい入っている引き出しのうち、1個だけ開かないのがありますよね？　あれの鍵ってどこにあるんでしょうか。教えてくださーい。

埼玉県　小島信博

とうとう、RolandのD-10を買ったのだー。家に帰ると、脇目もふらずにキーボードの前に座ってジャカジャカやっている今日このごろであります。まだまだ音源に関しては初心者なんだけどね。そんなわけで、質問のほうにいってみよう。この引き出しの鍵は、あるところに落ちているんだよ。ヒントとしては、水の中に落ちてる、ってとこかな。水の中をボチャボチャとやっていれば（なんか情けないソーサリアンだ……）、見つかるぞ。

サンダーフォースⅡ

X68000版のサンダーフォースⅡで、5面の横スクロールのボスキャラが倒せません。なんとか攻略法を伝授してくださーい。毎日、挑戦してるんだけどなぁ……。

東京都　ウニボットン

うーむ……、アクションゲームの質問か。よしっ、このダービー梅本にまかせなさい!! いちおうサンダーフォースⅡはノーコンティニューでクリアーできたのだ（もう二度とできないかもしれないけど……）。でも、これってすごーく難しいよね。それだけにヤリガイ十分だけど。じゃ5面のボスキャラの攻略法だ。一番いいのは〝WAVE〟を装備すること。これなら、幅が広いから、細かい玉も楽につぶせるぞ。ノーマル弾のときは、扇状に飛んでくる火の玉をよけることをまず第一に考えよう。集中力さえあれば、絶対に倒せるはずだぞ!!

ロードス島戦記

ライデンにある、マルフェス情報商会に行くと、「合言葉は?」と聞いてきます。どうしたら合言葉を知ることができるのでしょうか? 教えてちょーだい

東京都 中沢正光

みなさーん、お元気ですか? アシガルの、〝なめとんのか鎌塚〟でやんす。念願かなって、診療室にゲストとして登場できることになりました。うれしくて言葉になりません……。ではさっそく質問に答えるでやんす。中沢くんは、合言葉がわからないってことだけど、合言葉を知るにはあるアイテムが必要なんだ。そのアイテムとは、ズバリ言ってしまうと、古代王国の王冠。これをある人物のところへ持っていくと、20000ゴールドと暗号を教えてくれるんだ。その人物は、実はライデンの街の中に……。あとは、自分なりにやってみろ!! 鎌塚でした。

マイト・アンド・マジック

マイト・アンド・マジックなんですけど、KEY CARDが見つからないのです。もうすぐIIも出るというのに……。どうかよろしくお願いします。

三重県 大仲 忠

ズバリ答えちゃおう。行数も少ないことだし。KEY CARDは、ボルカニック諸島の洞窟にありますのダ。でもタダでは手に入らないゾ。ちょっと質問に答えなきゃ。その答えは……どうしようかな? ま、いいか。教えちゃおう。答えは〝ガラ〟だから間違えないようにね。ちなみに質問される場所は、(7,11)なんだよーん。

ザ・マン・アイ・ラブ

ザ・マン・アイ・ラブで、つまっています。お風呂場の排水口に何かあるみたいなんですけど、取ることができないのです。どうしたらいいのですか? 教えて!!

東京都 ニラタンメン

ふむふむ。ではしっかり答えましょ(今日は皮肉を考えている暇もない私であった)。

排水口の奥に何かあるのはわかっているのか。じゃライターはちゃんと使ったんだ。問題は奥にある何かが取れないこと……。ではまず、細いカギ状になった棒でも探そう。でもそんな都合よくあるわけないから、自分で作っちゃおう。じゃ材料になるものはどこにあるかな? えっとね……、おっテレビの上にア○テナが。これを取って曲げちゃえば、排水口の中のものが取れるよん。

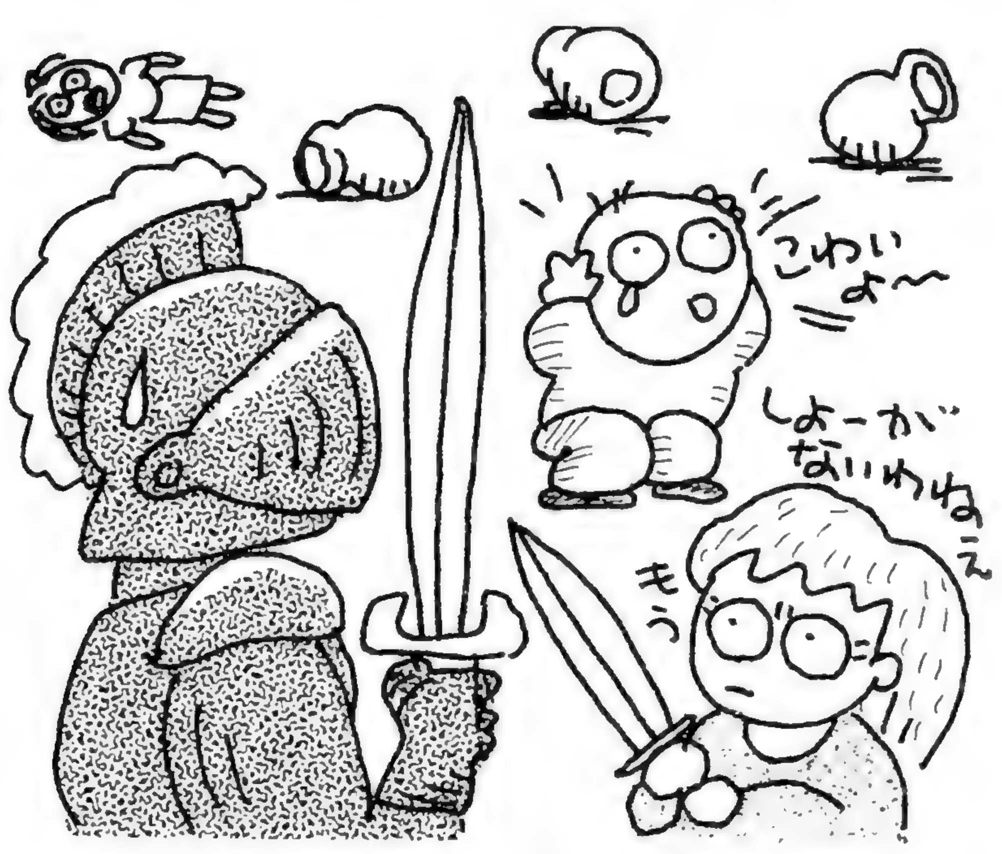


白夜物語

今、魔女屋敷の中にいます。美術品庫の隠し扉を見つけて、中に入ったはいいんですが、ヨロイが倒せないんです。部屋にあるアイテムはひととおり使いました。

神奈川県 ダリクソン

あなたは1人で闘おうとしてるんじゃない? るり子の存在を忘れてはいないかしら。彼女は女のコだけどね、とっても心強い味方なのよ。ヨロイを相手に、素手で闘おうというのは、ムボウよね。あの場にあるアイテムで、武器として使えそうなものとなると……。武器を手にしたら、るり子に手助けしてもらいなさい。けれど、ヨロイは堅すぎて、いくら攻撃してもダメージを与えられないの。ヨロイを操るものが別にあるみたいよ。片っ端から叩いてみて。きっと倒せるわよ。



ヒジョーに情けないことに最初から詰まってます。ディスコに行くことができないんです。和枝から聞きもらしがあるかと思い、やり直したがダメでした。

埼玉県 オカマタリ

ここって簡単なようでいて詰まっちゃったりするのよね。やり直して、和枝にディスコについて聞いても「のぼせそうだから出ようかな」としかいってくれないしね。ここはね、聞きもらしで進めないワケじゃないの。キミは人面犬を倒したんでしょ? そのあと、公園に行ったの? 公園には少女のほかに、奇妙なおばあさんがいるわ。

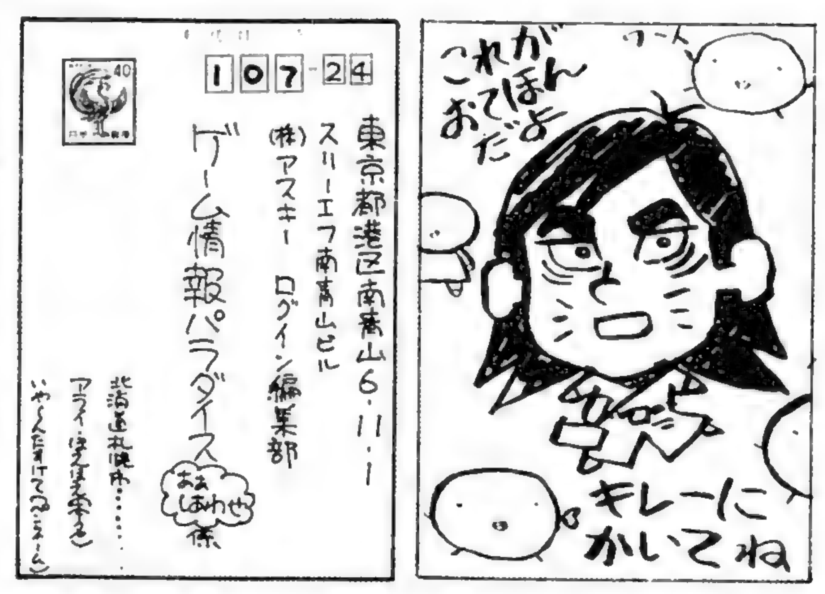


このおばあさんは、とっても便利なアイテムをくれるの。これをね、場所を示すモードで使うのよ。驚くなかれ、ディスコに行くにも、心の目を開かなきゃいけないの。これにはなかなか、気がつかないわよね〜。これでディスコも行けるわよん。

パラダイス諸法度

- ●はがきの表側に、ゲーム名と機種名を書くこと!
- ●住所、氏名(ペンネーム使用の場合も、必ず本名を記入)も、表側に書くこと!
- ●イラスト、表組みのアイテム&モンスターマニュアルなどは黒インク(ボールペン可)で書くこと!
- ●下品なペンネームは使わないこと!

▶さあて、いかがだったでしょうかね、〝ゲーム情報局だよ、どっこいしょ〟改め、〝ゲーム情報パラダイス、あぁしあわせ(略称パラダイス、または、あぁしあわせ)〟。名前だけで3行も取ってしまいましたね、あははっ。▶フツーの情報の採用基準は変わらないから、どんどんはがきで投稿してくださいな。また、マップや表組みなどは、カラーページになったので、強調する一部分に色をつけるのもいいね。ただし、そのときは、あまり薄い色は印刷で出ないから注意。基本的には黒インクだぞ。▶診療室はあまり変えなかったけど、通常のほえほえアライ以下の5人のスタッフ以外に、徹底解剖用足軽を毎回ゲスト参加させることにした。これによって、より幅広く奥深い診療ができるようになるはずだ。では、次号からも〝あぁしあわせ〟をよろしく、ねっ。



あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
〝ゲーム情報パラダイス、あぁしあわせ〟係

ログイン奥座敷

編集者の心中をかいま見るページ 第六回

日本パソコン探訪記 奥座敷マニアック茶話

2

前号でのお約束どおり、あの〝若き獅子〟カワムラを迎えての奥座敷が、今まさに始まろうとしています。はたして彼は今回のハイレベルなお話についてこられるのでしょうか。

ボクの8001なんてさソフトもなかったよ!

——では今回のゲスト、ログイン編集部カワムラの登場です。

カワムラ（以下カワ）どーも、このところすっかり有名になってしまったカワムラです。

——いらっしゃいませ〜。じゃあまず、この世界に足を突っ込んでしまったきっかけから話してよ。

カワ ボクが初めてパソコンを買ったのは、6年前。大学生のときだったんだ。これからの時代を生きるには、知っておかなければならないものと思って手を出したわけ。当時パソコンは、〝時代を変えるアイテム〟としてかなりの話題性があったもんね。それで買ったのが、PC-8001mkII。

——やっぱりゲームとかもやってたの？

カワ いや、そのころはまだソフトなんて売ってなくてね。ソフトが出回り始めたのは、2年くらい後かな。ワープロソフトを手に入れてからは、大学のレポートや卒論を書くのに結構使っていた。でも、友だちのなかには、自分のパソコンがゲーム専用マシンになっちゃった人もいたよ。インベーダーゲームとかをやってたみたい。でも、見たことある？ 8001のインベーダーゲームって、キャラクターや音がめちゃくちゃチャッチイの……。まだまだパソコンは、〝プログラムするために買うもの〟だったんだよね、そのころは。

——ふ〜ん。ワープロみたいに使っていたんだね。プログラムのほうはやったの？

カワ うん、BASICはね。住所録作ったり、家計簿作ったり。プログラムの入門的なことは、ひととおりやったよ。結局使わなかったけど（がはははと笑う）。

——ということは、基礎知識はばっちりなわけだ。ふ〜ん。で、今回のテーマなんだけど、〝パソコン趣味の世界にエンスージァストは存在するか〟なんですよ。高尚でしょ、このネタ。

パソコンエンスーはやっぱりクラいの？

カワ オタクを超えてしまった人たちねえ。難しいな……。ひょっとしたら、プロになっちゃったんじゃないの？ 一時期さあ、ソフトを作るとき、一番目立つオイシ

この奥座敷一本

小倉倫子の巻



●彼女の競馬好きはもう有名だけど、こんな方面にも精通しているなんて誰も知らなかったのだ。教養あふれるレディーだ。

『SURGEON』をプレイして、昔に浸る

ログイン編集部に来て約半年の私が、早くもこのコーナーに登場させていただけるなんて光栄のいたりです。単に私が暇だからって声もありますが、違います。

その昔、私の家にPC-8001があったころ、ゲームでは『ギャラクシアン』、『Dr.麻酔科医』（こんなの知ってる読者がいたら、お便りください）、『FANFUN』（前々号で高橋さんご推薦のゲーム）、『ポートピア殺人事件』、『タイムシークレット』などを持っていましたっけ。

これらのゲームは確かカセットで、おそろしくゲームの立ち上がりが遅かったことを記憶しています。〝ピー、ガー〟という雑音のBGMを聴き、画面上の〝c load〟という文字を見つめながら、とにかくひたすら待つのです。それは10分くらいだったのでしょうか。

今は1分でもイライラするのに、そのころはこれから始まるゲームにワクワクしたものでした。

最近は、グラフィックやサウンドの優れたゲームが増えてきて、あのカセット時代を振り返ると、ゲームもずいぶん進歩したんだなとつくづく思います。でも、小細工の多い、やたらと時間のかかるゲームは私も苦手で、やはりシンプルな目的で臨場感のあるゲームが好きですね。

心に残るゲームはたくさんありますが、わりと最近ではAmiga版の〝SURGEON〟が気に入ってます。これは、大動脈瘤の手術をするという大それたシミュレーションですけど、とてもリアルなんです。ゲームの目的は単純で操作もマウスだから簡単だけど、その病気を治すための手術器具から薬品が、ほんものと変わらずとり揃っていて、プレイヤーを、外科医の気分に浸らせてくれるわけです。

患者の腹部にメスをいれた瞬間から、汗が吹き出してしまうくらい真に迫るものがあって、緊張させられるんですね、これが。



⬆手術に失敗すると、患者の悲鳴が響きわたるのだ。1回目のオペでは、なぜか手を消毒している間に死んでしまった。

イところだけをかっさらっちゃって、後は知らん顔のプログラマーっていたじゃない。全体をまとめあげる地道さのなかった人たち。ルーチンのスピードがどうのこうのって、そんな目先のことばかりを競い合っていた人たち。そんな人種になっちゃったんじゃないのかなあ。

――なるほど、なかなかシビアな意見だね。今でこそ、全体を引っ張っていくゲームデザイナーがもてはやされているけど、確かにそういう時期もあったな。

カワ　そう。やっぱりゲームは総合芸術だから、地味な仕事だってあるんだよね。どっちかというと、地味なところのほうが多いのかもしれない。それを避けて通って、近視眼的に派手さだけを追い求めるなんて、カッコ悪い仕事のやりかただと思う。最近では、あまり聞かなくなったみたいだけど。

――おおっ、これはデヘへのカワムラらしからぬ奥の深い発言だ。あんた、本物のカワムラ？

カワ　……(突然、ボカッと殴る)。

――うっ、本物みたいだね、失敬失敬。そうか、そういう人たちってカッコ悪い生き方していたのか。でも、当時その人たちは、それがカッコいいと思ってやっていたんだからねぇ。難しい話だな。それじゃ、人間の内面だけじゃなくて、外見はどう？　カッコいいやつっているかな。

カワ　う～ん。

松岡　え、パソコンやってるカッコいい男ですか。いますよ、『右曲がりのダンディー』の一条まさと。

――……(ばか)。

カワ　……(まぬー)。

松岡　あ、こりゃまた失礼しました。足軽の松岡でした。

カワ　う～ん、いねーよなあ。カッコいいやつなんて。

――まだまだ〝そんなやついねーよ〟って感じだから、さっき松岡がいってたみたいにコミックの主人公あたりになっちゃうのかもね。

カワ　かもね。

――だったら、男を演出してくれるハードウエアというものが、必要になってくるけど。そのへんはどうだろう？

カワ　現状では、デザインとかフィーリングを追求する段階までたどり着いていないからな。

――ということは、やっぱりカッチョ悪いってことだよね。前号で例にしたクルマみたいに、命がけで愛されちゃうマシンなんて、ないのかなあ。

カワ　趣味性の高いマシンや、メーカーの色が前面に打ち出されたマシンが登場するのは、今のスペック競争がひと段落してからだと思うよ。それが何年先になるか、ボクにはわかんないけど。でも、X68000とかPC-9801のCVなんかは、そのための試金石になっているのかもしれない。

――ふ～ん。

カワ　パソコンが個人のライフスタイルを変えるっていうのは、これからの話だって。だいたい、まだイメージが暗いもんね。パソコンを知らない人が見たら、「モニターに向かって、キーボードぱちぱち……。何やってんだろう？」って思うじゃない。

――メーカーやパソコン雑誌側が、もっとパソコン自体のイメージアップを図るべきなんだろうね。ひとつ疑問に思ったんだけど、んじゃあんたは、どうしてこの暗そうな世界でメシ食ってるの？

カワ　ボクはパソコンの将来に期待を持っているから、この世界でやってられるわけ。これまでにワープロが普及したり、パソコン通信が活発になったりして、世の中が少しずつ便利になってきたでしょ。パソコンが、次に何をしてくれるのか楽しみなんだよね。ほかにもキャッシュディスペンサーとかカード式公衆電話とか、最初は無用の長物と思われていたものが徐々に社会に浸透して、暮らしやすくなってきたよね。そんな移り変わりを自分の目で見ていくのが好きなんだ。だって面白いじゃん。

――ふ～ん、そうなんだ……。あんた本当に、あのデヘへのカワムラなの？　今日はやけに頭よさそうじゃない。あっ、殴んないで。

カワ　能ある鷹はツメ隠す、というやつだな。ま、そんな感じ。

――それにしても、ちょっとカッコよくキマリすぎてるんじゃないの。読者の皆さんも、迷惑しているかもね(ボカッ)。あ、いてて。

患者の血圧や心拍数が乱れたり、赤黒い血がにじみ出てくると、必ずパニックに陥って、改めてゲームでよかったと実感してしまいます。

私、昔、大学病院で実験助手のアルバイトをしていたことがあるんですけど、動物を解剖していたときのことを、ふっと思い出してしまいました。動物と人間ではだいぶ違いますが、開腹画面を見ていたら、忘れていた臓器の悪臭が脳裏によみがえってしまったくらい。嫌でしかたなかったあのころの仕事も、このゲームをプレイしていたら、昔のアルバムを見ているように懐かしく思えてしまいました。

もう一度白衣着て、なりきってやりたいゲームですね。

ダイナマイツ青柳の
オレの話を聞け!!

どーすれば、誰もが楽しめるゲーム、を作ることができるのか？　これについて、オレなりの提案をいくつかさせてもらう。

①ゲームデザイナーを養成せよ。たとえば、RPGならシナリオを書ける人、アクションならコツがわかっている人をデザイナーとして起用してほしい。『指輪物語』も読んだことのないような人が書いたシナリオのRPGなんか、もうやりたくないのだ。良いシナリオが名作を生むのは、『ドラクエ』でも明らか。養成してくださいよ、掘井雄二氏に負けないよーな、デザイナーをさー。

②プログラマーの地位を上げろ。プログラマーが逃げたために発売が延びた、よく聞く話だ。なぜプログラマーが逃げるのか？　地位が低いからだ。苦労だけ多くて実入りが少ない。無理な注文が多い。トラブルがあったらプログラマーのせいにされる。これじゃー、逃げたくなるはずだ！　企画の段階からプログラマーを参加させる。プログラムを理解している人をプロデュースのスタッフに加える。仕事に見合った賃金を出す。そーしなければ、優秀なプログラマーはみんな逃げてしまうぞ。ドラクエだって、チュンソフトのプログラム力があってこそ実現したのだ。

③コピーはもうやめろ！　パソコンゲームを作るのがイヤになった、そんなこというゲームデザイナーが多くなった。なぜか？　コピーユーザーばかりで、売れゆきが悪いからだ。コピーユーザーよ、君たちの行為がソフト会社のヤル気をそいでいるのだ。「ソフトが高いから、しょーがないじゃん」などとゆー言い訳は通用せんぞ。なぜなら、ソフトの値段を上げているのは、コピーユーザーだからだ。コピーユーザーの半分が正規に買えば、確実に2割は安くなる。友だちにコピーユーザーがいたら、絶対にやめさせよう。

④みんな、もっと怒れ。つまんないゲームを買ったら、アンケートのはがきに怒りをブッつけろ。どこが悪いのか教えてやれ。君の理想のゲーム論を語るのだ。無駄だ、なんて思うな。君の怒りで明日のゲームを作れ。誰もが楽しめるゲームを作るために、オレは怒り続けるぞ。

安田均の新アメリカ・ゲーム事情

ゲームもスゴイが攻略本もスゴイ！

Macintosh版の日本語版やPC-9801、そしてMSX2にも移植されている『バランス・オブ・パワー』は、一筋縄じゃいかないマニアックなゲームだ。で、ゲームデザイナー自らが攻略本を作ったという。今回は、この攻略本製作の裏話を紹介しよう！



「バランス・オブ・パワーが出たぞ〜」と言っても、スーパーファミコンじゃあるまいし、とびつくような人はあんまりいないかもしれない。

実際、過激な内容とは裏腹に、見た目はひどく地味なゲームで、脳味噌もギリギリまでしぼらないといけないような作品だから、話題になりにくい感じはする。だけど、個人的な判断からすると、このゲーム、そんじょそこらのAVふにゃふにゃソフトに比べたら、10本分くらいの迫力はある。

とにかく、ハードで現実的なのだ。売り文句は、〝核時代の地政学ゲーム〟。要するに、米ソ２大国の世界戦略を軍事面からとらえたシミュレーションゲームなのだが、普通のウォーゲームのように軍隊どうしの衝突(戦争)をゲームとして事細かに扱うものではない。あえて分類するなら、一種の戦略級ゲームになるのだろうが、それでも戦争そのものや結果を直接うんぬんするものじゃない。もっと純粋に〝戦略〟を扱っており、軍事援助、軍派遣、経済援助、不安定化工作、条約、外交圧力などを通して、いかに正面から戦わずに有利なポジションを得るか、というのが命題なのだ。

戦えないウォーゲーム？

そう、これは世界初のピースゲームとも言われているのである。それも道理で、いったんこのゲームで正面から戦ったら、核戦争を引き起こしてしまい、ゲームが終わってしまうのである。これは、ゲームに負けるよりも辛い。核戦争が悲惨だからというよりも、コンピュータのディスプレイが瞬時にしてブラックアウト(暗転)し、それまで営々努力してきたことが、(たとえゲームであっても)すべて失われてしまうからである。これなら、まだ〝名誉ある敗北〟のほうがましだ。

とはいっても、〝名誉ある敗北〟というのも実は不可能だ。なぜなら、プレイヤーの目標となり、戦略の結果である有利なポジションとは、具体的には〝威信点〟という形で表わされており、これはすなわち名誉とダイレクトに結びついているわけ。つまり、このゲームで敗北とは、不名誉なことになるのである(もちろん、ゲーム形式上ということで、ゲーム内容的に善戦というのはあるけど)。

う〜む、シビアだ。

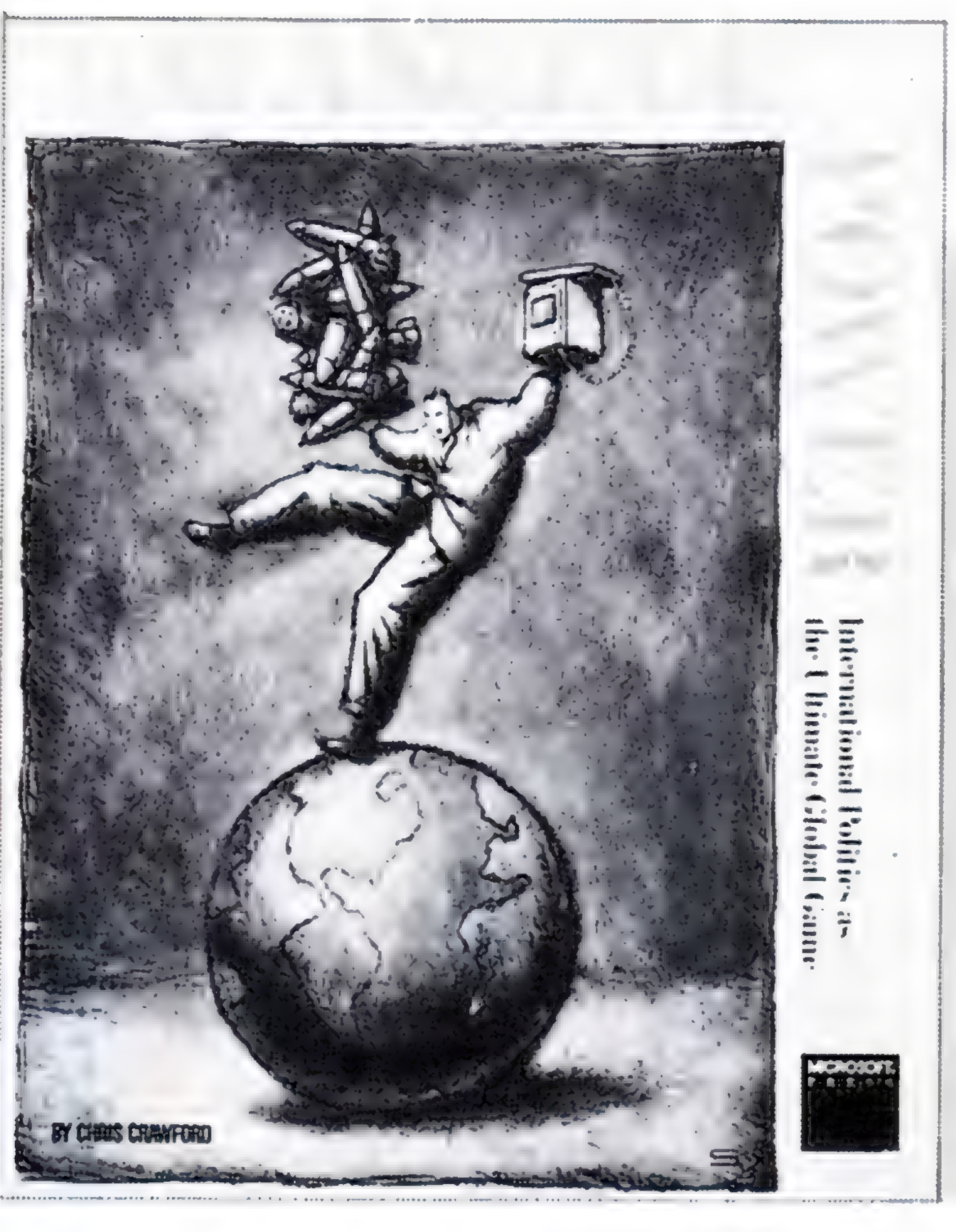
内容を聞いて、せこいゲームだと感じた人もいるだろうが、まさにその通り。現実とはせこいものである。あるいはこれは、微妙と言い換えてもいい。相手に向かって大砲をぶっぱなせば、すべてかたがつくというのは、もはやビデオや、それこそ〝ゲーム〟の世界でしか通用しない。

ただ、ゲームにもいろいろあって、シミュレーションゲームというのは、かなりの部分、現実やリアリティーを意識しないとダメなところがある。その意味で、これこそシミュレーションゲームの王道をいく作品だとぼくはこっそり思っているのだけど——やっぱり、きついかなあ。

とにかく、プレイしてみると核戦争(あなたもわたしも負けました〜)になってしまうことが多い。特に、いま書いたような微妙なゲームだとは思わずに、いつもの調子で脳天気に押しの一手でやっていた人は、あっというまにゲームが終わってしまい、〝こんなものやってられっか〟と放り出したくもなるだろう(かくいうぼくだって、最初はそうだった)。

実はこれはアメリカでも同じだったらしく、日本より押しの強いタイプ(カウボーイタイプというらしい)の多い向こうでは、そうした不満がつぎつぎに出たという。ゲームの構造が、ポーカーのブラッフ(はったり)的な部分を含んでいるので、よけいそうだったのかもしれない。中には、斬新なゲームだが、データ(数値計算)の部分の処理はちゃんとしていないのではないかというような意見もあり、さすがに作者のクリス・クロフォードも頭にきたらしい。

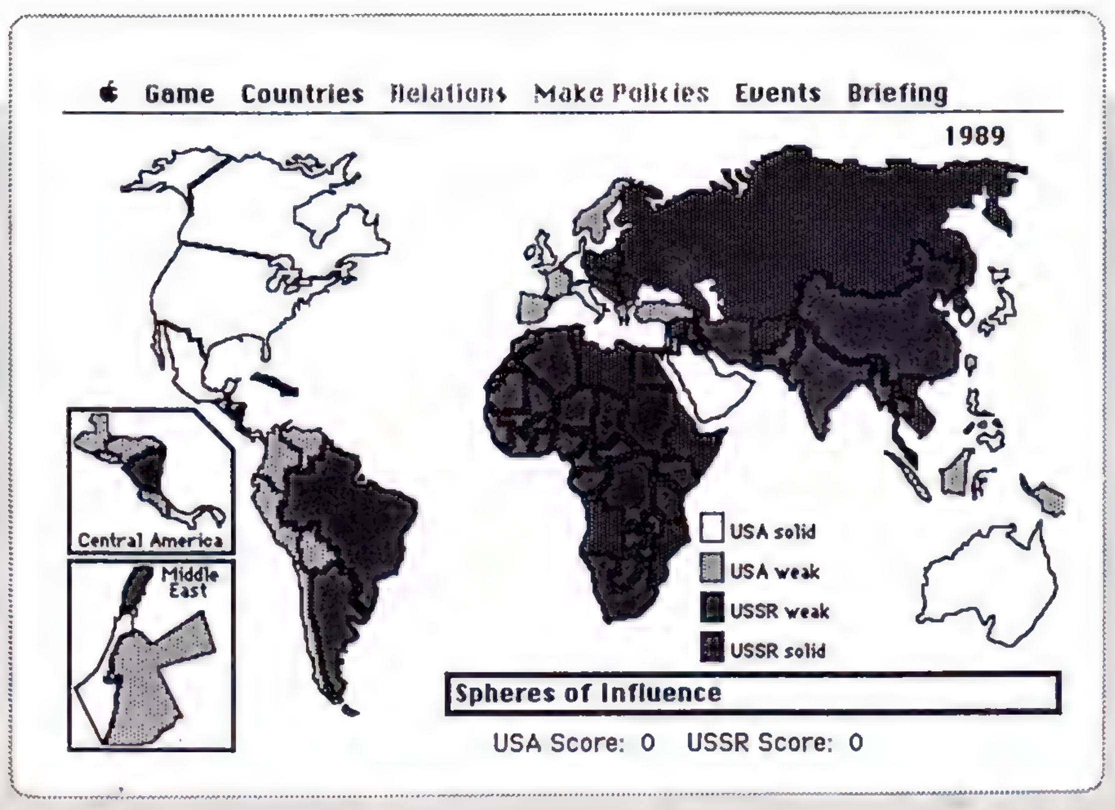
こうしたときに、向こうのやりかたは洗練されている。クロフォードは泥沼の論争を避け、それならとゲームのデザイン・コンセプトから実際の数値処理方法、残念ながら容量面から入れられずに落とした部分、ゲーム攻略法、ゲーム完成までのいきさつなどを書い



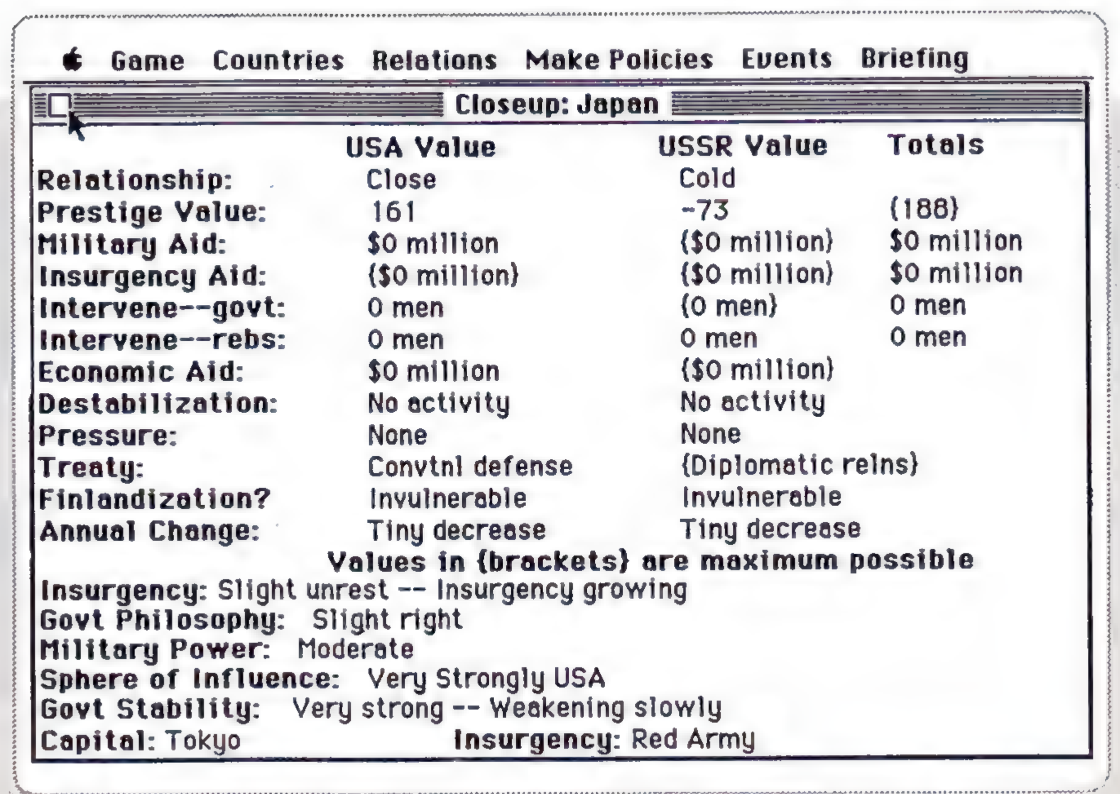


⬆〝バランス・オブ・パワー 1990年版〟の、ゲーム開始画面。レベルなどがここで選べる。

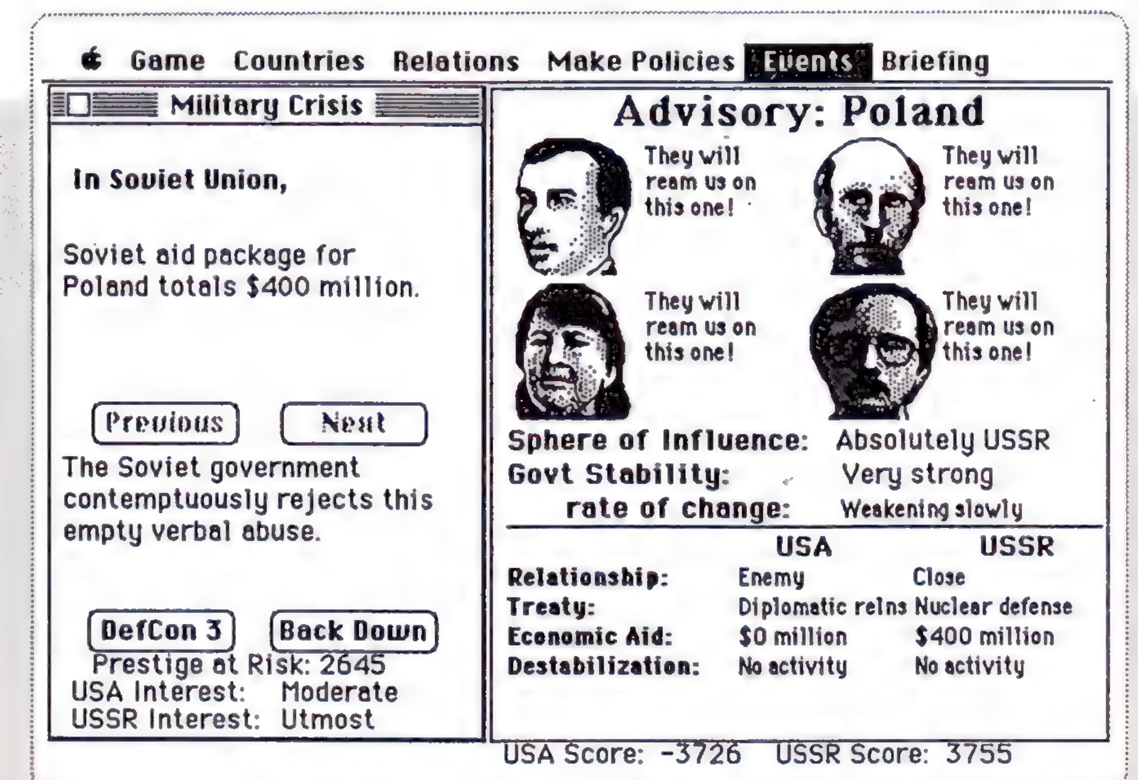
⬅クリス・クロフォードが自ら書いた攻略本。日本語訳版も発売されているのだ。



⬆アメリカとソ連の勢力図。8年でどう変化するだろう。



⬆日本の状況。ガチガチのアメリカ寄りを表わしている。



⬆交渉場面。核戦争寸前だけど、ここで退いたら負けだ。

た、〝バランス・オブ・パワーのすべて〞というような本をさっさと出版してしまったのである。文句があるなら、これを超えるものを自分で作ってみろ、という感じである。自信満々なのが鼻につくと言えば言えるが、逆に、すごいと言えばすごい。

結果としてその本は、ありきたりな攻略本の域を超え、世界ではじめてひとつのコンピュータゲームを全体的に掘り下げたものとなった。これが、こんど翻訳出版された『バランス・オブ・パワーデザイナーズ・ノート』(アスキー)である。

なかなか読み応えのある本だ。ゲームの地政学的なコンセプトの部分や、完成までのいきさつなどはおもしろいし、息抜き的なコラムもスパイスが効いている(反乱アカデミー賞というのは、最高のブラックユーモアだ)。

しかし、なんといっても興味ぶかいのは、ゲームの数値処理の部分の公開と、初期の構想には入っていて、容量面から割愛せざるを得なかった部分だろう。これはコンピュータゲームをデザインしようという人にとっても参考になるはずだ。

数値処理と言っても、ここでは一般の読者を対象に書かれているので、実際の数字や数式がそのまま出てくるわけではない。概念を数式化したものが載せられていて、これがかえってもっともらしく、ぼくなどは嬉しくなってしまった(アメリカ人は、常に文科系のことを考えていてくれる!)。

いろいろあるけれども、わかりやすいところで、こんなのはどうだろう。

アメリカ――――――――240
フランス――――――――226
日本―――――――――220
中国―――――――――100
フィリピン――――――――80

これはゲームでの反乱に関しての国別の〝成熟度〞をクロフォードが算出した一部だが、妥当性はともかくとして、最高値が256ということを知ってニヤリとしてしまった。プログラマーや本誌の読者ならご存じのとおり、コンピュータの〝神秘の数〞=256(16×16)がここでも使われているのである。

こうした概念の数値化というのは、わりあいにおもしろくて、むかしあるSFに出てきた〝宇宙の好意度〞方程式(重力＊惑星年=光速)というのがいまだに記憶に残っているけれど、作るほうはなかなか大変なことである。

クロフォードもGNPとか成長率とかいった経済用語や軍事用語の組み込みにはさして苦労はしていないが、〝信頼度〞といったメンタルな部分になると、とたんに頭をかきむしっていたようだ。

> 信頼度=信頼度＊(128−条約義務)/128
> 信頼度=信頼度+5
> もし信頼度が127より大きければ信頼度=127

この式で条約業務とは外交関係とか通称条約とかを0から128まで で表わしたもの(おお、また2進法。コンピュータの神秘の数だ)。だが、問題となるのは+5という数値の根拠だろう。これについては、クロフォードもやはり〝椅子にもたれ、天井を見つめ、目を閉じると、5という数字が閃いた〞というようなことしか書いていない。もっとも、これでもっていいかげんな態度だと決めつけるのはあんまりで、しょせんクリエイターの頭の中で閃かないとダメな部分はどうしてもあるのである(直感というやつですね)。

あと、容量的に入らなかったものだが、これが一見の価値あり。『バランス・オブ・パワー』は基本的に米ソという2極を軸にしたゲームだが、当初は中国などを加えた多極構造から考えられていた。もちろん、このほうが現実的だし、ゲームとしても戦略的なものはふたり用よりも多人数のほうが概しておもしろいものだ。

また、軍事面のほかに当然貿易面も考えられるわけで、わが国などはこれを考慮に入れてもらわないと、ほとんど中小国とかわらない(データ的には日本は軍事大国になっていたけどね)。現に当初は、貿易戦略も入っていて、貿易障壁、制限、ボイコット、通商禁止なども選べるようになっていたらしい。

さらに2大国のからまない小国間の戦争や、軍縮というテーマをどうすべきかもクロフォードは迷っていたという。

ただ、これらは容量面と商品化するにあたって、あまりにも煩雑だということでカットされた。

もっとも、これらを抜いても、けっこうゲームがシビアなのは最初にも書いたとおり。結果としては、それでよかったのだろうと思う。どうしても、うまくいかない人は、この本の〝戦略法〞を読めば、さすがにある程度は、戦えるはずだ。

さて、今回の新ゲーム事情を書くスペースがほとんどなくなってしまったが、要は簡単。この『バランス・オブ・パワー』の新版が登場したのだ。もともとの版(今回の移植版)は1985年にリリースされたので、ゲームの期間は1988年から1994年になっている。それが、今回は1989年~1997年になったのと、(ここからが大事だよ)本のなかでクロフォードが入れられなかったと書いていた部分が、ほとんどすべて取り入れられているのだ!

貿易に多極構造に、小国間の紛争。ないのは軍縮くらい。それと、核戦争の危機となる情報戦のところで、4人のアドバイザーがつくので、以前よりは状況を判断しやすくなっている。これはまたすごい――と思って、さっそくこの『バランス・オブ・パワー 1990年版』を、やってみたのだが、簡単には歯がたたなかった。

どうやら、もう1冊〝攻略本〞をクロフォードに書いてもらうか、最初のゲームを徹底的に究めるほうが先決のようだ。

Balance of Power：1990Edition
Mindscape社

鹿野司のオールザットウルトラ科学



第51回　進化するロボットたち（前編）

今回の鹿野センセエのお話を聞いていたら、担当はアートディンクから発売されている『ハウ・メニ・ロボット』を思い出してしまった。本物のロボットも、あんなに愛らしかったらいいのになあ、と夢想する冬の一日です。

今回は、ロボット進化論をやってみたいなっと。

〝ロボット〟というと、やっぱり最初に思い出すのは、人間ぽい姿をしたものだよね。まあ、なかには産業用ロボットのようなマニピュレータを思う人もいるだろうけど、それはかなり特殊な事情があるんじゃないかという気がする。

こういうSFのなかの人間に似たロボットってのは、実は今ある産業用ロボットとは、根本的に違ってるところがあるんだよね。

それは、今のロボットが、工場という限られた環境にだけ適応するように作られているのに対し、ヒューマノイド・ロボットはどこにでも歩いていけて、しかも人間の生活のなかに入り込んでいけるようになっていることだ。

これって、どってことないようだけど、実は非常に本質的な違いだ。だから、今のロボットを素直に延長していっても、家庭に入れられるロボット、つまり〝文化お手伝い機（ハイヤード・ガールのような）〟を考えることは非常に難しい。

どうしてかというと、伝統的な機械作りの考え方には、もともと人間との共存を拒む性質が含まれているからなんだよね。この間、東京大学の吉川弘之教授にうかがったんだけど、従来の機械の根底には、剛体思想といったものがある。つまり、硬くてたわまないものほど、優れた性能の機械になるという思想だ。

この思想は、産業革命以来の伝統といってもいいかもしれない。

産業革命ってのは、蒸気機関などの発明によって、鉄を材料とする機械を、大動力で高速、強力に駆動することが初めて可能になった時代だよね。そして、これ以降、機械の理想の形とは、パワーと高速性を効率よく発揮するものとされてきたわけだ。ところがこういう思想のもとでは、機械はなるべく硬く作ったほうが都合がよくなるんだよね。なぜなら、同じ鉄の材料を使えばできるだけ硬く作ったほうが、動力をどんどん伝達できるのでより効率的になるからだ。

ただ、この思想のいきつくところは、結局、人間を排除することになるんだよね。たとえば今の工場は、人間にとっては危険きわまりない環境だ。あらゆる機械が鋭い角を持っているし、質量が大きい剛体になっている。もしこういう機械が人間にぶつかってくれば、人間は間違いなく怪我をするようにできているわけだ。

つまり、剛体思想は、本来的に人間と共存できない機械を指向していて、だから必然的に自動化に向かっていったわけなんだよね。

まあ、簡単にいえば、剛体思想によって高能率で強力な機械を作れば、まわりには人間がいないほうが都合がいいのだ。

こう考えると、人間のそばにロボットをつれてくるには、これまでの剛体思想とは、根本的に違った思想が必要になってくる。剛体思想を超える、柔体思想といったものがね。そういう意味では、ロボットという機械は、初めから従来の機械とはちがった、柔らかい方向性を持ってはいたんだよね。つまり、ロボットは、必ずしも硬くない機械だったのだ。

たとえばマニピュレータの形を見ると、腕の片方は固定されているけど、もう一方は自由に動ける。同じ材料でより丈夫に作るには、両端を支えたほうがいいのに、ロボットはそれを崩しているわけだ。

つまり、ロボットには、もともと硬さをある程度犠牲にしても、器用さを得ようという思想があったわけだ。これは、剛体思想からの脱却であり、柔らかい機構を指向しているといえるだろう。

つまり、このロボットの目指すところを押し進めれば、これまで



の剛体思想を超えるパラダイムが生まれてくる可能性がある。

この柔らかい方向に進化しつつあるのが、第２世代のロボットといわれる、メンテナンス・ロボットたちだ。現在の工場は、生産はすべて機械がやっていても、機械が壊れたときの修理は人間が面倒を見てやっている。つまり、故障の発見、診断、修理などのメンテナンス作業は、すべて人間がやっているわけだ。

これは見方によっては、ずいぶんおかしな状況といえるよね。これでは、本来人間に奉仕すべきロボットに、人間が奉仕してやっているようにも見えるからだ。

ロボットはあれだけ器用な機械になっているんだから、ロボットの面倒はロボットに見させるべきじゃないだろうか。

しかし、これをロボットにやらせるのは、実はたいへんに難しい。

メンテナンス作業を機械化するには、ロボットの持つ器用さが必要なんだけど、それだけではまだ不十分なんだよね。

メンテナンス作業は、いつ何が起こるか分からないから、あらかじめ計画を立てておくことはできない。いま起こっていることに即時に対処しなければいけないリアルタイム性が必要になるし、その場所に行かないと保守・修理ができないのでリアルスペース性も要求されてくる。

リアルスペース性の要求を満たすには、メンテナンス・ロボットは、どんなところでも移動できなければならない。

だけど、段差があったり、何か落ちているかもしれないといった場所は、ロボットにとってはいまだかつて体験したことがないほど過酷な環境なんだよね。

なにしろ、これまでのロボットはすべて、きちんと管理された場所に据え付けられていたんだから。だから、こういうロボットを自由に動き回るようにすることは、かなり難しい問題になる。

たとえば、階段を上ぼるというだけでも、信頼性を上げるのは非常に難しい。

実際、これまでにも階段を上ぼるための方式は、いくつも提案されて、実験室的にはいいものができている。だけど、プラントの現場では、万一、途中で落っこちちゃうようなことがあれば、たいへんなことになる。そういうことがないような、現実に導入できるものはまだできていないのだ。

また、手先の器用さでも、これまでのロボットとは少し違った性質が要求されている。

これまでのロボットの動きは、器用とはいっても、決められた位置での器用さで十分だった。

しかし、メンテナンス・ロボットが、緩んだネジを締める作業をするなら、そのネジの位置は一定しているわけがない。場合によっては、手を機械の裏側に回り込ませるようにして、締めなければならないことも考えられる。

つまり、メンテナンス・ロボットには、今まで以上に柔軟な動きが必要になるわけだ。

さらに、リアルタイム性の要求から、その場で速やかに判断できる、非常に高いインテリジェンスが必要となる。これは、故障を自分で判断し、どんな方法で修理するかという手法を創造しなければならないわけで、人工知能の研究としても、まだまだ困難な課題のひとつなんだよね。

こういったメンテナンス・ロボットの開発は、現在通産省の大型プロジェクトである、〝極限作業ロボット開発計画〟で行なわれている。

これは、化学プラントや、原子力発電所の内部、海底油田など、危険な場所の保守作業を、人間に代わって行なわせるロボットを開発するプロジェクトだ。

このプロジェクトは1983年度から始まって、1990年度にはプロトタイプを作る予定になっている。

イメージ的にはもうだいぶ固まってきて、少なくとも移動手段に関しては、かなりいいものができるようだ。まあ、足で目的地まで歩いていったりして、ボルトを締めたりバルブの検査をするといったことはできるわけ。

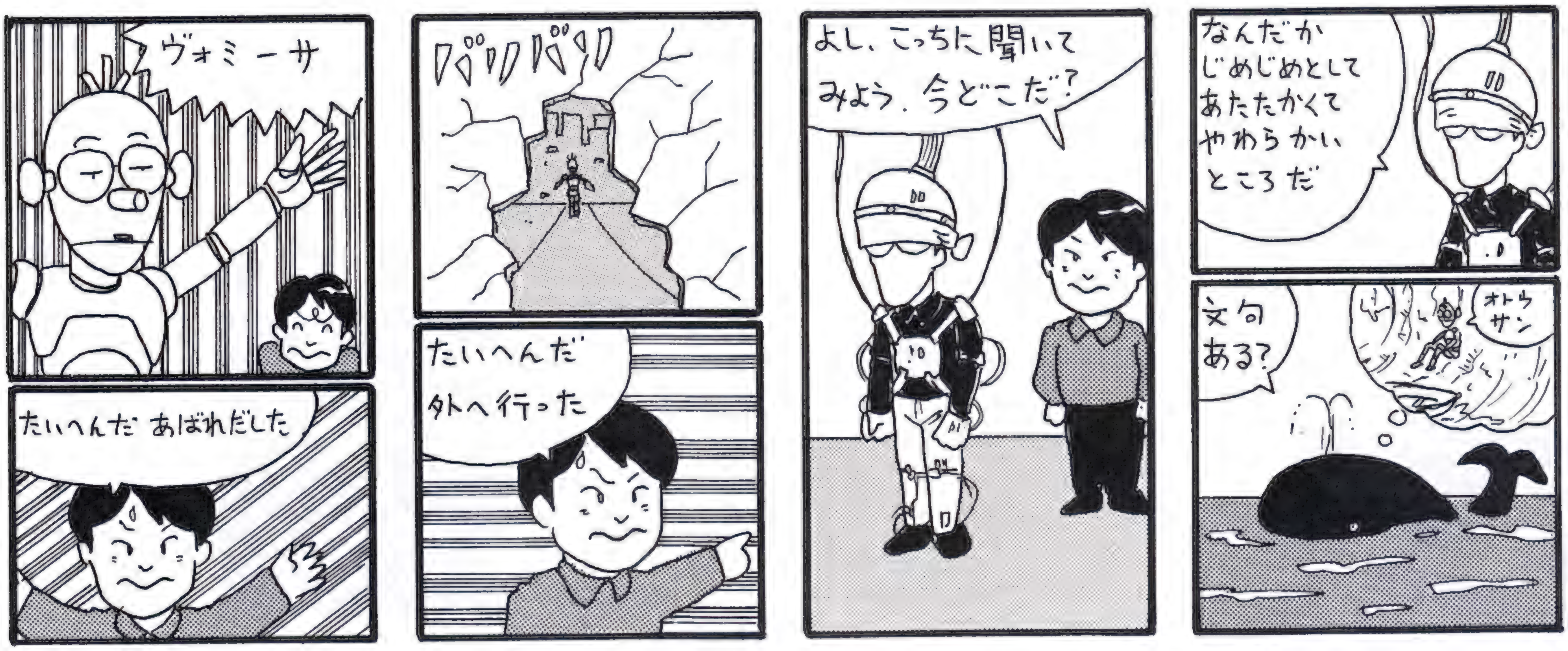
ただ、問題は判断する頭がまだ作れないことなんだよね。

まあ、ちゃんと歩かせたり、手を動かすことだけだってたいへんなことではある。これができたってことは、ロボットに小脳を作ってやったことにあたるわけで、それなりにすごいことだ。

だけど、認知、判断ができる大脳は、まだできないんだよね。

それで、とりあえずこのロボットは、リモートコントロールで動くことになっている。つまり、人間が遠くからマニピュレータをコントロールするわけだ。このマニピュレータは重さとか握ったときの硬さなんかも、フィードバックでわかるようになっていて、これも結構面白い装置だ。このロボットを火星に放してやれば、火星の石の重さを地球から感じることだってできる。まあ、タイムラグはあるけどね。

しかし、いわゆるロボットにはまだまだ遠い感じだな（続く）。





福田有宵先生のスーパー占い

隣のおじさんがネコの話をするように、未来のことや宇宙人のことを話してくれる。それが易パワーなのだ。

土星の人はかわいそう……

どんな些細な手がかりからでも、なーんでもわかってしまう易。そのスーパーパワーを乱用する、世界でいちばん贅沢な占いのページです。今回も、みなさんの相談に無節操にお答えしましょう。最初のかた、どーぞ。

忘れもしない10月13日の午後6時45分のこと。テスト勉強のあい間に屋根に上って星を眺めていると、なんと、4機編隊の未確認飛行物体が弓状に並んで東から西へゆっくり飛んでいき、さらにその5分後、今度は数えきれないほどの数が、同じように弓状に並んで飛んでいくのを見たんです。双眼鏡で確認したので間違いないと思います。それから、その出来事の10分くらい前に飛行機が近くを横切っていったので、そのパイロットも気が付いたかもしれません。感動でムネがおどりました。真偽のほどをよろしくお願いします。

色は白に薄い黄色。形は楕円形でした。(神奈川県　佐々木貴志)



ひさびさのUFO情報だ。いかがでしょう、先生。

「特に否定する材料がありません。UFOの可能性が高いといえるでしょう。目撃したときの本人の体調も良好でしたので、見間違いということもありません。特に夕方は、基地に帰る軍用機が編隊を組んで飛んでいますが、双眼鏡で確認したのなら、飛行機でもありませんね。UFOだとしますと、4機編隊の中心の2機が母船です。最近日本の各地で目撃されているものと同一のグループのものでしょう。写真とか、第三者の証言などがあれば、もっとはっきりわかったんですけれどね」

本物だとしたら、このUFO飛来の目的はなんですか。地球侵略じゃないでしょうね。

「生存問題と出ていますね。彼らの生活に必要な生命のエネルギーを地球に探しに来ています。地球を占領してここに住もうといった考えは、持っていないようです」

生命のエネルギーですか。

「何かの鉱物のようですね。いろいろな惑星を探し回っていますが、なかなかみつからないんですね」

彼らはいったい、どこから来たのですか。

「太陽系内ですが、惑星ではありませんねぇ。土星の衛星に基地があって、そこからやって来たようですよ」

彼らは、どんな連中ですか。高度な文明を持つ彼らからしてみると、地球人はサルかなんかみたいに見えるんでしょうね、きっと。

「文明の一部においては高度に発達していますが、それが全体ではありません。精神的な面では、地球人よりも劣ります。好きとか嫌いとか、いいとか悪いといった人間的な感覚が消えてしまっているんです」

いったいそれで、幸せなんでしょうかね。

「ぜんぜん別の感覚を持ってますからね、どうなんでしょうか……。外見はどうかというと、顔はのっぺりとしていて、目鼻だちははっきりしません。ちょっと、あごがしゃくれています。髪の毛は薄く、肌の色は土色。胴長ですね。地球人との類似点も見受けられますから、もとは地球人と同じ種属だったのかもしれません」

かわいそうな人たちなんですね。みなさん、土星人をいたわりましょう。では次のかた、どーぞ。

実は僕、気になってしかたがないことがあります。ひとつはプロ

PROFILE



福田有宵(ふくだゆうしょう)、日本占術協会常任理事兼事務局長。茅暘会常任理事。易占、人相、手相、気学、家相学、姓名判断、カード占いなど占いの幅は広く、心霊写真の鑑定なども行なっている。著書は『占い入門』(西東社)ほか。



土、衛星を表わす卦だから、土星の衛星から来たとなる。安直なようだが、本当なのだ。

絵、テレビを表わす卦。テレビのプロレス人気は今でも高く、今後ショー的要素が強まる。

風沢中孚

レスのことです。現在、全日本の天竜選手、UWFの前田選手、新日本の藤波選手らが必死に努力してプロレス界をいい方向に向けさせようと頑張っていますが、今年の4月からゴールデンタイムをはずされ、興行の人気はいまいち。このままでは、この世からプロレスってものがなくなってしまいそうで心配です。プロレスは市民権を得て生き残れるでしょうか。

もうひとつは、同じ学校で名前はまだ知らないんですが、とても気になる女の子がいるんです。学校の行き帰りはいつも列車なので、朝はいつも駅で彼女の笑顔を見ることができます。彼女とどうにかして友だちになりたいのですが、どうしても自分から話しかけられません。どうしたらいいでしょうか。また、彼女には彼氏はいるでしょうか。教えてください。

（山口県　ジャイアント場馬）

プロレスと恋に悩む甘いせつない青春の１ページだねぇ。じゃ、先生、お願いします。

「プロレスは市民権を得ているので大丈夫です。ほかのスポーツと違い、ショーマンシップを要求されるというところが、マジな日本人にとって、とても参考になるプロスポーツだと思います。プロレス愛好家は、タイプとしてサッパリと男性的なんです。テレビ放送の中止は、今年の流行だった報道番組をスタートさせるためでした。アントニオ猪木にかわるスターが現われれば、プロレスの人気が上昇して、再びゴールデンタイムでの放送が再開されるでしょう。猪木にかわるスターは、３～５年後に現われます。体はあまり大きくなくスマートな感じの人ですが、技に天性のひらめきがあります。彼は現在、海外で修行を積んでいます。キミは情のあるやさしい人ですが、女性には遠慮がちなので、ちょっと勇気を授けましょう。　朝起きたら、東の方向を向いて手を合わせ、『願い事がかなえられますように』と３回となえます。１ヵ月以内にチャンスにめぐり会えるでしょう。彼女もさっぱり型で、ジョーク好きです。特定の彼氏はいません。ざっくばらんにデートの約束をしてみましょう。１の日と５の日が吉です」

ということでした。ところで、ログイン1988年11月18日号の、さっちゃんはバナナが嫌いちゃん。本名を教えてくれなきゃ、図書券を送れませーんのよ。お願いね。ではまた。バイバイ。

応募方法

相談のお申し込みには、相談者の生年月日も書いて送ってね。あなたの運勢の分類方法やスペシャルの内容も、みなさんから募集します。面白いアイデアを待ってます。図書券3000円分あげるからサ。

［あて先］

〒107-24 東京都港区南青山６-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ログイン編集部
スーパー占い係

あなたのうんせー

12月16日～１月19日

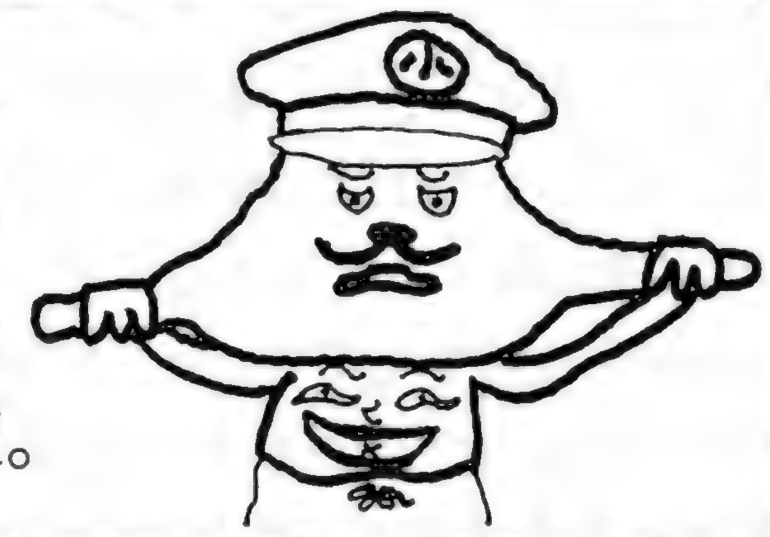
NHKっていうテレビ局で大晦日やる『ゆく年くる年』という番組を見て、どう感じる？　普通、厳粛、つまらん、怖い。このなかからピンとくるものを選んで、下の表のその欄を読む。それがあなたの運勢だ。スペシャルは、楽しい正月の過ごしかたでーす。

	普通	厳粛	つまらん	怖い
運勢全般	火天大有（かてんたいゆう）。思わぬ運がめぐってきて労せずに稼ぎあり。いやなアルバイトはやめて吉。 ●**金運**　デート費がかさむ。 ●**恋愛運**　交際中の人は意地の張り合いで損をする。 ●**健康運**　関節に注意。 ●**ツキを呼ぶ物**　貯金。好きなマスコットをつけたマフラー。幸運色は黄。吉数は5と0。吉方は東北。	沢火革（たっかかく）。運の波を変えて福を呼ぶ。相手に真意が通じず誤解を受ける。学校では女の先生にほめられてウレシイ。 ●**金運**　金策は早めに。 ●**恋愛運**　2人から注目されている。年上の人が吉。 ●**健康運**　食べ過ぎ注意。 ●**ツキを呼ぶ物**　サンタクロースの袋。幸運色は青。吉数は2と5。吉方は東。	天雷天妄（てんらいてんもう）。運を天に任せるとき。小細工、裏工作はダメ。自然な気持ちでいこう。1月10日から学校の雰囲気が変わる。 ●**金運**　ケチは後で損。 ●**恋愛運**　エッチなコをハントすれば成功する。 ●**健康運**　快眠快食で太る。 ●**ツキを呼ぶ物**　七福神の絵や細工。幸運色は黒。吉数は1と6。吉方は東南。	水風井（すいふうせい）。1月5日から上昇運。繰り返しの努力が実を結ぶ。 ●**金運**　貯金のとき。 ●**恋愛運**　相手に事情があってお付き合いはできない。 ●**健康運**　湯冷め、飲み過ぎに注意。 ●**ツキを呼ぶ物**　空のミニボトルが交際運を呼ぶ。幸運色はピンク。吉数は4と9。吉方は西。
スペシャル 正月運	食べて寝てのノンビリ正月。でも、宿題や仕事など、気になることがあって不安が残る。友人との付き合いが楽しい思い出を作る。面白いところへ行こうと誘われる。少々の冒険は大丈夫だから、いってらっしゃい。	家庭内がばらばらで、自由行動の正月。遊び相手が少ないので、楽しくやっている友だちをうらやましく思う。こうなればいっそ、室内ゲームをプレイしたりテレビを見たりして家族とべったり過ごすのがいい。	予定どおりにいかない正月。ちょっとした行き違いがツキを奪う。それがもとで、家でスネたりヘソを曲げたりしやすい。他人への思いやりを忘れずにソフトムードでいなければ、正月の楽しさは台無しになるゾ。	あれもしたい、あそこへ行きたいなどと楽しみがいっぱいだが、対人面で思うようにいかない。ここはひとつ、平穏に過ごす正月。異性の友人からの連絡もある。正月のマナーを守っていれば吉運は疑いなし。

真の勇者

パソコン小学校

日本では、そのむかし、キッス（チュー）のことをセップンと言って、おなかを刀でかっさばいて愛を表現したそうだ。さすがは、われらがご先祖さまだ。パソ小は、そんな失われた伝統を復活させたいのである。日本の心、パソコン小学校。



今週のそっくりさん



わー、きゃー、ひー、かわいーい、わんちゃんだあ。ちょっと黄ばんでいるけど、耳がうれしそうに跳ねあがっててかーわいーい。きっと血統がいいんだろうなあ。なんていう種類なんだろう。7320って書いた札がついてるぞ。コンテストに出場したときのナンバーかなあ。ほら、お手！　おすわり！　お電話！　よーし。

ナチュラルハイの部屋

クレーターをくれーたーのは、誰ですか？　火星を貸せい。なんちゃったりして。頭がクラクラした？　こうしていきなり、人を駄ジャレでクラクラさせる攻撃を、無差別駄ジャレナチュラルハイと言うんだよーん。ホエホエ。

腕たてふせでハイ

群馬県　オーガ南野



⬅朝、起きたらすぐに腕たてふせをやりましょう。なるべく唐突に、まだ意識がもうろうとして、体が起ききっていないうちに、はじめるのがコツです。この運動の意味などは決して考えてはいけません。



⬆ああ、疲れてきたなあと思ったらしめたもの。さらに、勢いをつけて、体をいじめるのです。そこの人、腰を動かすんじゃなくて、腕を曲げなくちゃダメでしょ。最低70回、いや100回はやってもらわなきゃね。



⬆疲れ切ったら、写真のようなポーズで座りましょう。体を支える腕は、疲れがひどいほう。筋肉がパンパンに張っている腕でね。こうしていると、予期もせずに腕がガクッと折れて気持ちがいいのである。

側転でハイ

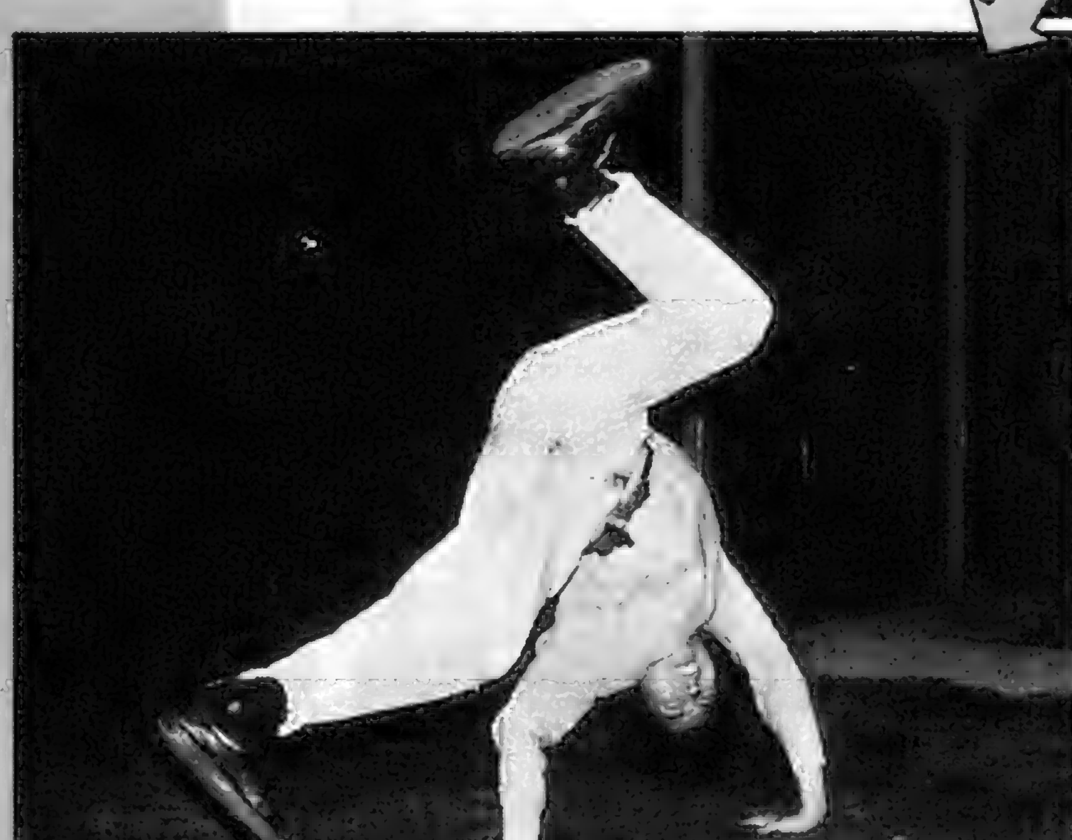
福岡県　衛本大輔



⬅この気持ちよさを味わうためには、側転ができなくてはならない。あの、バンザーイの姿勢から、横に倒れるようにしてグルリンと回ってしまうワザだな。



➡側転ができるようになったら、できるだけ広いところに行こう。そしてそこで、おもむろに側転をはじめるのだ。グリングリングリングリン。



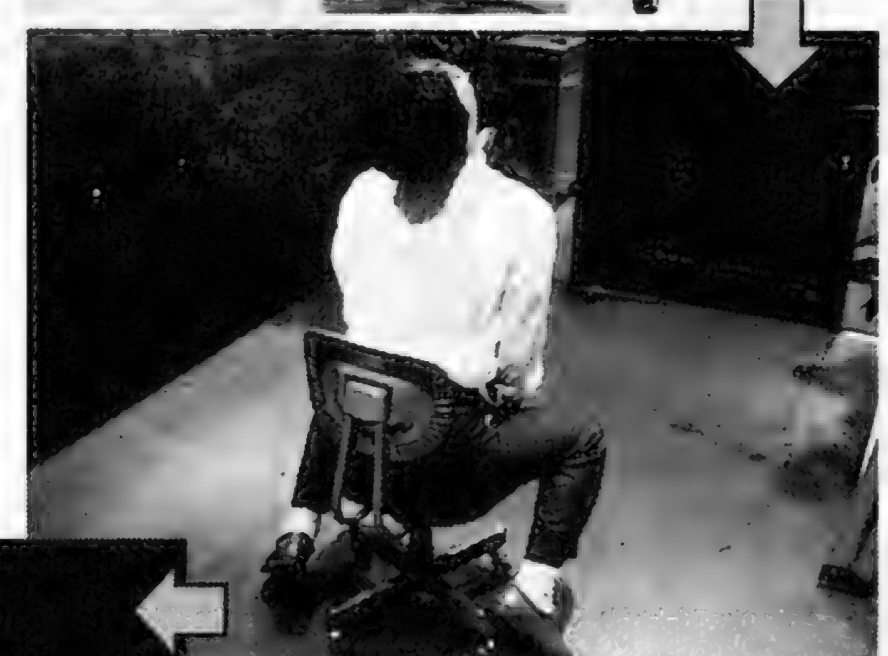
⬅勢いがついて、自分が車輪になった気がしてきたら、さらにスピードアップ。そうすると、まるで宇宙空間をただよう永久運動のマシンになった気分が味わえるぞ。

キャスターでハイ

愛知県　古元道広

⬇まずキャスターつきの椅子をひとつ用意いたします。職員室は、たいていこのタイプの椅子だよね。そういうところにお邪魔したり、家具屋さんでやってもいいじゃん。





⬆椅子が用意できたら、なるべく深く座る。そして、背もたれにグッとからだをあずけて、天井を仰ぎ見るのだ。じっーとね。

⬇そして、天井が現実感を失って、目がチカチカしてきたら準備オーケー。床を思いきりキック して、うしろにビューンと飛び出す。気持ちいいぞ。



衝動買い親父に聞け!

SHODOGAIOYAJI

今月の読者代表の衝動買い野郎は、埼玉県に住むペンネーム財政ピンチ人間だ。さっそく彼の衝動買いを紹介しよう。

「やけ買いや衝動買いなら、いくらでもあったさ。ぼくの父は、電器店に行くと、必ずテープ（オーディオ、ビデオ）売り場か電卓売り場に近付き「おっ、安いぞ!」と言っていちばん安いのを買ってしまう。だから家には生テープ（性能の悪いやつ）がたくさんあるし、使ってない電卓だってたくさん（ぼくにくれただけで4個）ある。——中略—— 安売りと金はオレの敵だ!!」

では、この衝動買いについて、専門家の意見を聞いてみることにしよう。

「こんにちは。専門家の松本隆一です。この人の衝動買いは、泣けますね。むかし、テープや電卓が高かった時代に育ってしまったために、安いものを見るとつい買ってしまう。この気持ちは痛いほどよくわかりますよ。本人は、実用になると信じて買っているのに、邪魔になっているだけ、というのもポイント高いです」

やっぱり安いものは、それだけで魅力的ですからね。衝動買い親父にもこんな経験あるでしょ？



⬆二股ソケットとスタパ。

「誰にでもあるでしょ。私の弟子のスタパ斎藤という男は、電器店に行くと必ず二股ソケットを買ってしまうらしい。なんでも部屋じゅうの二股ソケットをつなげたら、地球を2周半したとかなんとか……いやそれはウソだけど、自分の身長くらいの長さはあったって」

スタパって背が大きいよね。

「うん。へそが大気圏くらいの高さ」

ひとふでがきの達人

●指導　ミスターふでっ子

1



⬅ワタシの名前は、ミスターふでっ子です。今日からワタシと一緒に、ひとふでがきを勉強しましょう。

2



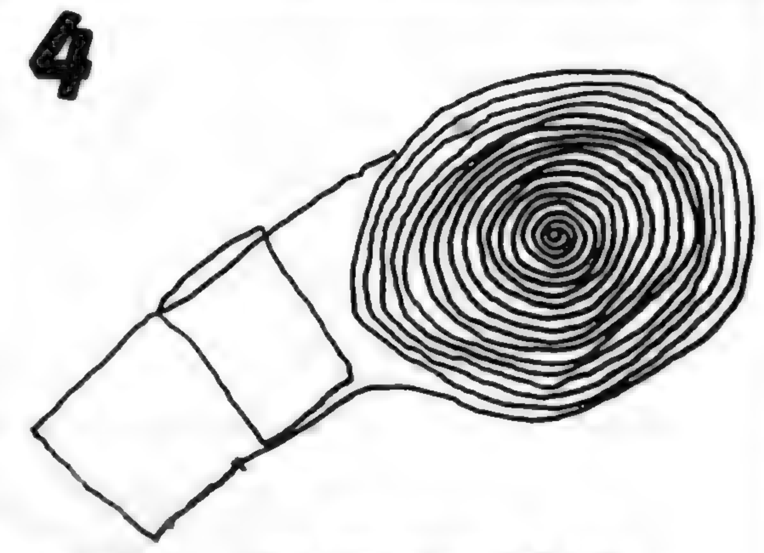
⬅まず、大きな紙のまん中に、ふでをおろしましょう。そして“の”という字を書くつもりで、渦巻きを作るのです

3



⬅はーい、よくできました。今度はその渦巻きを大きくしていきます。ぐるぐる、ぐるぐる、どんどん、ぐるぐる。

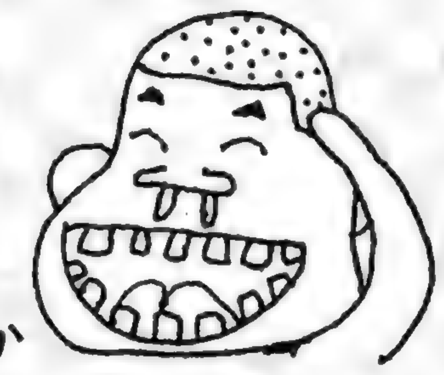
4



はい、できあがり

⬅もっーとぐるぐる、行け行けー、はいストップ。人さし指の先の指紋のできあがりい。では次、親指にいってみよー

ちょっとお馬鹿さん



ひかりあるところに、こだまあり。こだまあるところに、アタック25がある。むかしの人はうまいことを言ったもんだ。だから関係ないけど、ちょっとお馬鹿さん。

オセロのお馬鹿さん



⬆たまには頭を使って遊ばなきゃ。突然そう思ったのは、群馬県のオーガ南野というお馬鹿さん。オセロをやることにしたのだ。



⬇遊び遊びといいつつ、すぐムキになるのがお馬鹿さんの特徴だ。ぜったい勝つまで、やめないぞ。



⬆しかし、眠気には弱いお馬鹿さん。最初は、ついウトウトして、ポテトチップとまちがってオセロのコマをかじっているのであった。

テトリスのお馬鹿さん



⬇パソコンのゲームってやったことあるかな。東京都のペンネーム伊藤ガビンというお馬鹿さんは、テトリスというゲームに凝っているのだ。



⬆あまりにのめりこんだお馬鹿さん。なにを見ても、テトリスに見えてしまう。かばんや引き出しは、へんな詰めかたしてしまうし。



⬇電車や車に乗っても、ちょっとしたスキマが気になってしかたない。どうしても、なにかを埋めたくなってしまうのである。

というわけでぇ

ああ、もう2ページが終わってしまった。歳をとるとページがすぎるのが速くなるなあ。青春は短い。1次会の次は2次会。なんちゃって。とにかく、時間を大切にするためにも、気をひきしめてパソ小に投稿してもらいたい。新コーナー、ひとふでがきの達人も、よろしく。

▶あて先◀

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログイン編集部
パソコン小学校○○○○係

珍しい感じのおたよりコーナー

Letters FROM YOU



11月4日号の『オタク』の説明文について一言。とてもよくわかりました。私も昨日までは、この単語の意味がわからないまま書物を読んでいました。しかし、192ページの説明で、ほぼ完璧に理解することができました。

今、私は感謝の気持ちでいっぱいです。新しい知識を得るということは、とても大切なことであり、その積み重ねで今日の私があるのですから。

考えてみますと、私の身近にもオタクはおります。奴は、正確に言うならば、オタクらしい人物ですが、会話の中に〝おたく〟という言葉が入らない点を除けば、アニメに関してオタクです。

ところで、ひとつ質問なんですが、一般にオタクは、他人からオタクと呼ばれることについてどのように感じるものなのでしょうか。

1．喜びを感じる。
2．嫌だと思う。
3．何とも思わない。

この問いに対する答えで、私のオタクに対する態度が決定すると言っても過言ではありません。どうぞ、お答えくださるよう、心からお願いいたします。

（岡山県　匿名希望）

「オタクで悪かったね、って感じだね。バカって呼ばれると同じで、何とも思わないね」

とは、ログインが世界に誇る最強のコンピュータオタクの五十嵐の意見。彼は、『世界のコンピュータちゃん』を連載しているのだが、あの記事を取材なしで、ほとんど自分の知識だけで書いているといわれている。一応取材にでかけるふりはするものの、編集部を出ると喫茶店とか秋葉原で時間をつぶしているらしいのだ。

「そんなことはありません。ちゃんと取材してます」と彼は反論するだろうが、本当に行ったとしてもマシンの写真を撮るだけで、あとは先方で世間話をして帰ってくる。もっとも、世間話と言っても、普通の人間にはちょっと理解できないハイパーなやつだ。「マルチタスキング・ライブラリはマルチタスキング機能をオファーするルーチン群から構成され、各種のマルチプロセスに対応でき、エクスパンダビリティにとんでいるんだよーん。そんでもって、ユーザー・プログラム内で明確に並列処理をデファインできるんだす、ほえほえー」だとか、

「バーチャルメモリはユーザがメモリのサイズを意識する必要性をなくし、メモリはシステム全体を通して効果的にディスパースされてるから、ページング・オーバーヘッドがミニマムになるんでござりばってん。わっはっはっ」なんて感じなのだ。

五十嵐が最初に書く世界のコンピュータちゃんの原稿、いわゆるファーストバージョンは、五十嵐以外にその内容が理解できるものは、ログイン編集部はおろか、アスキー出版部にもいないとされている。難しいね、なんて言うと五十嵐は、「当たり前じゃないですか。これだけの内容をこれだけのスペースに収めるということは、それだけで月刊アスキーのレベルをはるかに超えているんです。この話だけで1冊の本にしたっておかしくないんですからね」と怒られてしまう。もっとも、五十嵐は性格が明かるいという点で、一般のオタクとは異なるものの、でき

ログインニュース

こたつでミカン禁止令発令

静かに校正刷りを見ていた小島編集長がすっくと立ち上がって、こう言った。

「みなさん、ただ今より〝こたつでミカン〟と原稿に書くことを禁止します」

編集長は、1日校正を見ていただけで4回も同じ表現〝こたつでミカン〟にでくわしたそうだ。同じ雑誌に同じ表現が出てくるのはかっこわるい、ってんで禁止とあいなった。

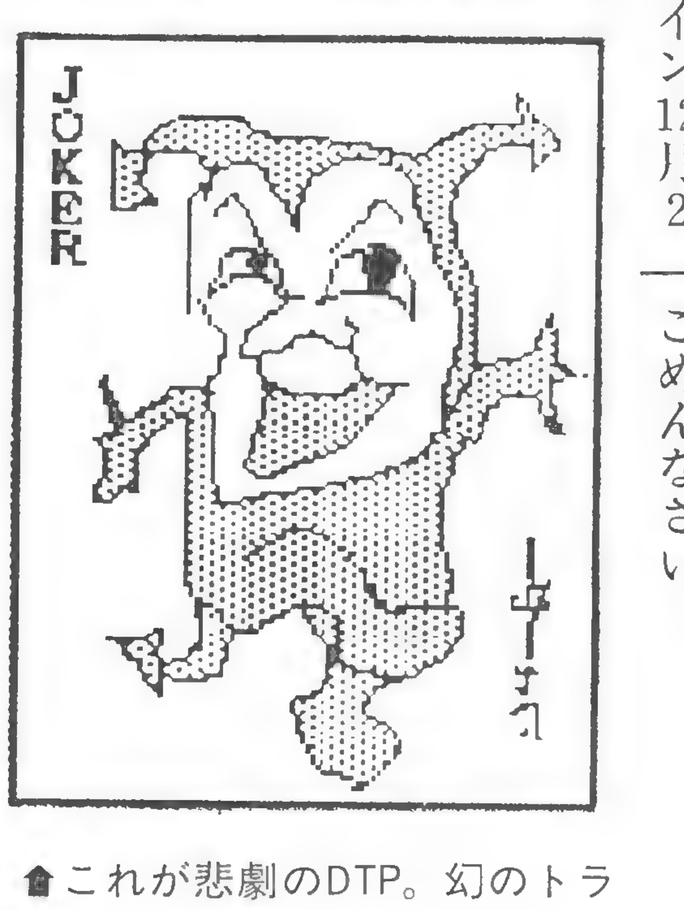
「プロのライターたるものが、そんな安直な表現を使ってほしくないのよ。だいたい私は、時候の挨拶で始まる原稿は嫌いなんだよ。私たち、マスメディアの人間は、そんなことに2行も使ってはいけないと思うわけだ」と、小島編集長は語っている。この禁止令は、こたつの季節が終わるころまで続けられる。

悲劇の図版幻のトランプ事件

左下の絵は、ログイン12月2日号の特集『奇跡の机上印刷術に挑戦』で使うはずだったもの。レイアウト打ち合わせの段階では、DTPで作ったトランプの図版を、作例として入れることになっていたのだが、打ち合わせ終了と同時に、担当者は、そこにDTPトランプが入るということをすっかり忘れてしまったのだ。いっそ一般的なマヌケのように、トランプのことをすべて忘れてしまえばよかったものを、トランプを作るということだけが頭に残っていたので、アルバイトの鈴木和弘クンに、その制作を依頼したのだ。

あーだこーだと注文を付けながらトランプの制作に立ち合うかたわら、彼は、特集の原稿と図版を揃えていた。その過程で、彼は問題のスペースに入るべき図版がまだないことに気がついた。でも、バカなので、それがトランプであるということは一切思い出せず、あわてて、新たな図版を制作したのであった。驚くべきことに、そうする間にも、彼は鈴木くんの仕事を覗き、あれこれ指示をしたりしていたのだ。でもまだ気がつかない。

そして、ついにトランプが完成。しかし、特集の図版をすべて入稿したあとだった。じゃあコレ、何でしょう。そこでやっと気がついたお馬鹿さん。実はそれ、私、てっちゃんでした。ごめんなさい。



⬆これが悲劇のDTP。幻のトランプなのだ。わっはっはっ。

る限りの単語をカタカナにして、けつあがりに発音するという点では、そんじょそこらの半端のオタクでは太刀打ちできないパワーを秘めている。オタクもここまでくると、オタクと呼ばれたぐらいじゃ、眉ひとつ動かさないのだ。彼こそ、オタクのなかのオタクである。
オタク研究家の編集者

昨日ビデオ『パトレイバー4』を見たら、な、な、な、な、ぬわんとログインが〝情報処理専門誌〟として紹介されているではありませんか。母といっしょに見ていたのですが、母の顔を見ると、にっこり微笑みかえしてくれました。
（静岡県　桜井俊輔）

このビデオをニューズファイルで紹介しようとしてしたアニメオタクたちがいた。しかし彼らは、ニューズファイルの担当者がアニメ嫌いだということを考慮して、紹介を見合わせたのだ。ところが、ニューズファイルの担当者はアニメが嫌いなのではなく、アニメオタクが嫌いなだけだった。その証拠に彼は、『風の谷のナウシカ』と『となりのトトロ』のビデオを持っている。しかもベータで。
真実を見つめる編集者

若者たちに、「昔カセットテープにセーブしたんだよ」と説いたのですが、「うそー」と信じてもらえませんでした。今は昔……。僕も歳をとったものだ（今18歳）。（東京都　天野純一）

よく昔のテレビ番組の話なんかしてると、「えー、そんなの知らなーい。あたし、生まれてなかったもーん」なんて若い子ぶっちゃうギャルがいる。この前、編集部で『おはようこどもショー』の〝ろばくん〟の話をしていたら、同年代の女性編集者が、そんなの知らないと暴言をはいたのだ。いい歳ぶっこきやがって、ろばくんを知らねーだとぉ？　てめーなんざ、人間じゃねぇ。たたーきってやる。と、軽くたしなめたとろこ、実は彼女が小さいころ住んでいた地域では『おはようこどもショー』は放送されていなかったとのこと。これは失礼いたしました。しかし、それをいいことに、「わたし知らなーい」なんてカマトトぶっているのは事実だ。　**ろばくんとカータンが懐かしい編集者**

いわゆる美少女ソフトなるものを一掃できないものでしょうか。ゲーム中で男の欲望のままに××とか△△とかされている女の子を見ると、哀れさと怒りのあまり、気が遠くなる。ばかっ！　女を何だと思ってるんだ！　愛のないHはキライだ。あれば大好きだ。
ゲームの中でしかHやナンパをしたことがない少年に告ぐ。女の子はホメたりプレゼントをしたりさえすれば、させてくれると思うな。そんなコトしても「あら、ありがと」で終わるぞ。ああ、もっと書きたい……。
（北海道　瀬川善子）

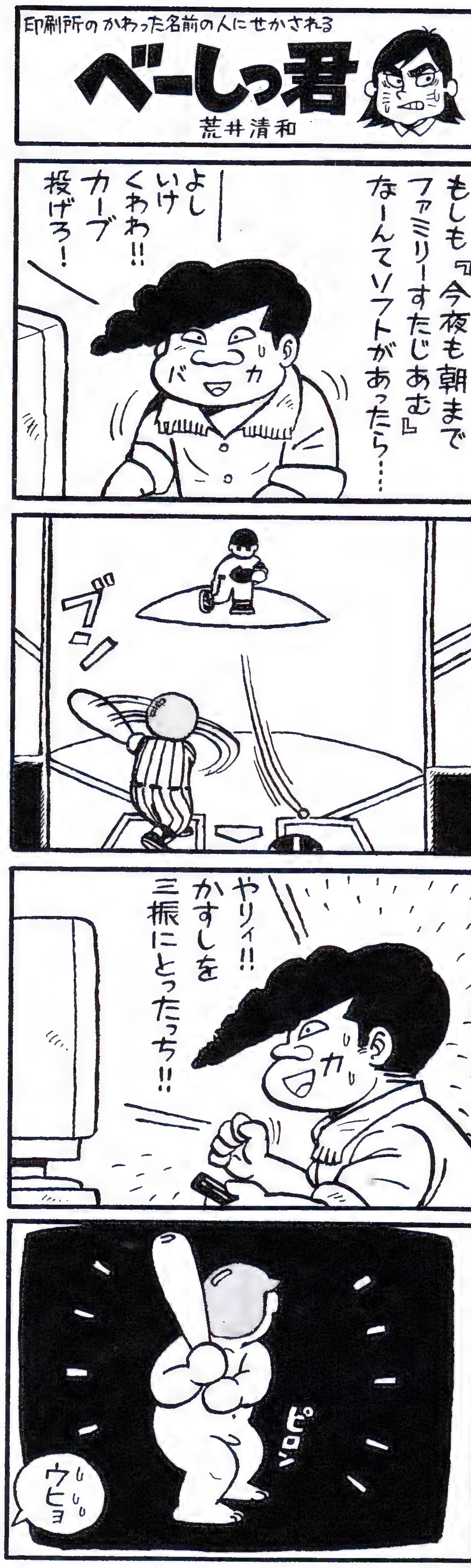
そうです、まったくそのとおり。女の子はホメたりプレゼントしたりしても、させてくれません。
わたしもかつて、大枚２万円もはたいたネックレスを、さる女のかたにプレゼントした経験がありますが、させてくれるどころか、もらってもくれませんでした。歯の浮くよーなホメ言葉をいっぱい書いた手紙を添えたのですが、添削されて、まっ赤になって戻ってきたのです。以来、わたしの原稿は、つねにまっ赤になる運命にあるようです。悲しい話です。
ですから。わたしの欲望のままにあーしたりこーしたりできる美少女ゲームのキャラクターのみなさんは、やっぱり、いてほしいのでありますね。わかってくださいよ、なのです。へへへ。
過去ある男、ステルスおやじ

パソコンを買って１カ月たったのです。ログインを買い始めて３回目だけど、編集部を見てると遊びのノリでやってるように思える。それと、僕はノダさんみたいな人が好きで、友だちの50人ぐらいはみなノダさんと言っても過言ではないでしょう。
できればノダさんとも友だちになれれば最強である。これからも、勝手にノダさんを友だちと思って応援してるよ（本気）。
埼玉県　窪範昌

それはそうと、アンケートはがきに日本万国博覧会の豪華な記念切手を貼って出すなどという、ノダが喜びそうなことはやめよう。もったいないから。**ケチな編集者**

ログイン編集部のかたがたの自慢話はどんなのですかー。
（神奈川県　馬橋浩）

ただひとつ自慢できるものは、わしの娘。いま１歳と１カ月なんだが、かわいいのなんのって、指と爪の間に刺しても痛くないほど。おまけに頭もいいし、明かるいし、どこに出しても恥ずかしくない。
そのほかに自慢できるものってあったかなあ。お金がないからなーんにも持ってないし、バカだから抜きん出たところがない。それでも、なんで毎日ニコニコしながら生きていられるのかとゆーと、やっぱり〝路傍の石〟でしょ。ログインを作っていれば、世の中のだれか、たった１人にでも、よろこんでもらえる。自慢できることなんかないけど、人を笑わせたり、幸せな気持ちにさせたりできれば、それでいいんじゃありませんか。
恋人、娘。週末、活字を忘れて優雅な生活がしたい編集者



応募方法

アンケートはがきや官製はがきなどに勝手なことを書いて送ってください。スタッフが勝手に返事を書いてお載せします。採用のかたには、図書券3000円分をお贈りします。

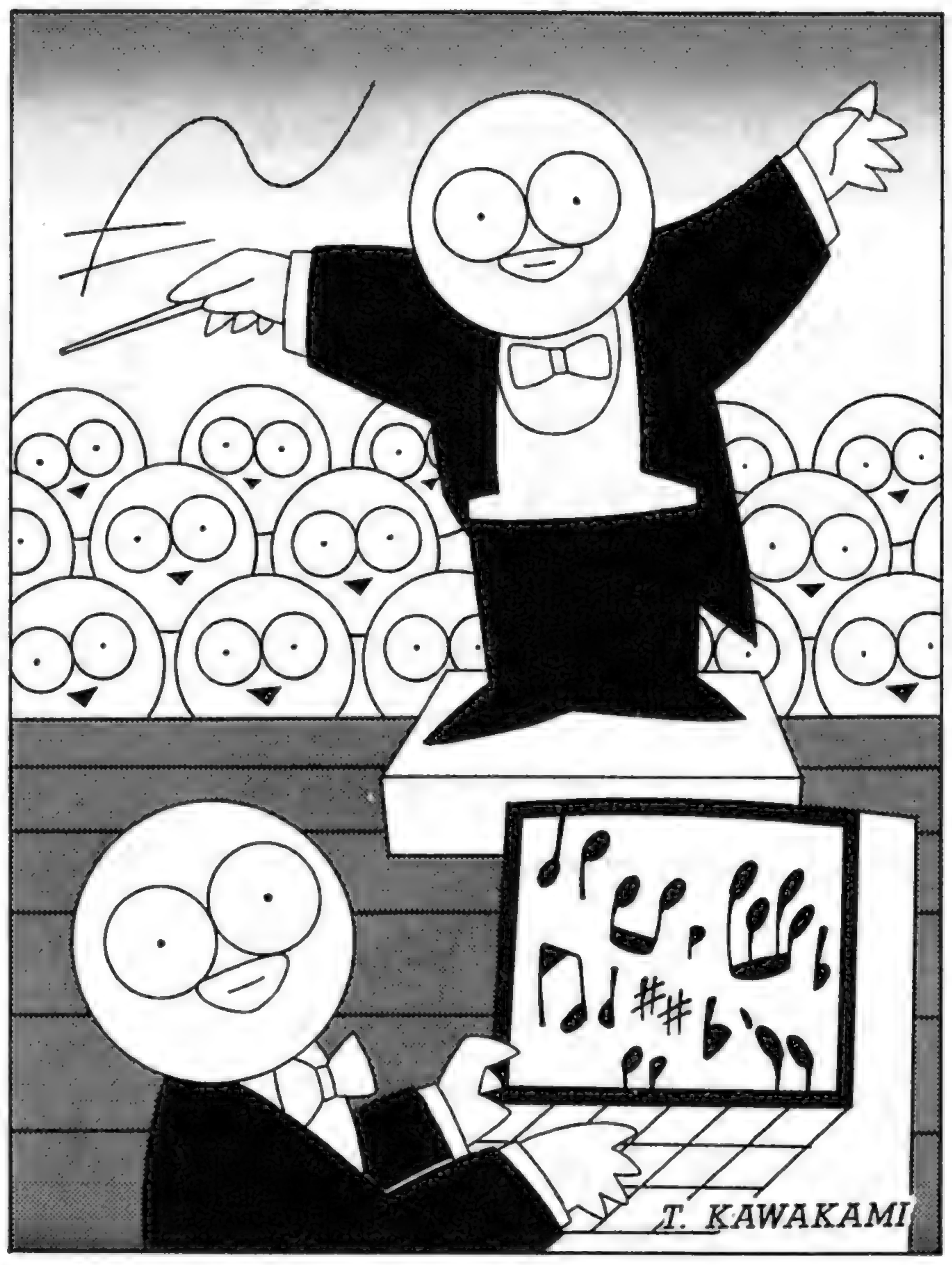
［あて先］

〒107-24　東京都港区南青山６-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ログイン編集部
LETTERS係

EDITORIAL LOG 1989 1/6・1/20 LOGiN

最近パソコンゲームのサウンドがスゴイ。そこで次号のログインはパソコンミュージック特集なのだ。

次々に発売されるゲームソフト。シナリオは当然のこと、グラフィックやサウンドも、今までのものを超えるクオリティーが求められている。パソコンを使えば誰にでもすばらしいサウンドを作れるのだ。特集ではパソコンミュージックの新しい楽しみ方を大紹介するぞ。そのほか、けっこうメーカーの人も気にしてる〝続・福田先生の1989年を占う〟もあるし、『ピラミッド・ソーサリアン』、『マイト・アンド・マジック・ブックII』、『水滸伝』など最新ゲームを徹底解剖するのだ。うーん、やっぱりパソコンを買ってよかったわい。



次号は1/20(金)発売! 特価420円

■広告目次

アートディンク……141
アイエスティー……150
アイツー……314〜315
青山コンピュータグラフィックススクールメロン……323
アルシスソフト……124〜125
アルフ……318
ウインキーソフト……126〜127
ウエーブアイ……312〜313
宇宙企画……152
ウルフ・チーム……128〜129
エニックス……74〜77
カオス……144
キョウワインターナショナル……320
クエイザーソフト……130
クリスタルソフト……68〜69
グレイト……147〜149
呉ソフトウェア工房……139
ゲームアーツ……54〜55
光栄……78〜82
工画堂スタジオ……92〜97
コスモス・コンピューター……64〜66
サードウエーブ・アップス……312
サイエンスハウス……317
ザイン・ソフト……119
ジー・エー・エム……表3
システムサコム……62〜63
シャープ……表2〜3
ジャストゲーム事業部……156
しゃんばら……140
小学館……158
シンキングラビット……70
スタークラフト……72〜73
スタジオパンサー……151
ストライカー……154
ソフトプラン……114
辰巳出版……155
T&Eソフト……83〜89
デービーソフト……137
テクノソフト……134〜135
ディスクユニオン……309
東宝……145
トータルシステム研究所……319
徳間書店インターメディア……159
ドット企画……138
ナツメ……115〜118
日本エイ・ブイ・シー……98〜101
日本コンピュータシステム……131〜133
日本テレネット……105〜109
日本電気……50〜51
日本ファルコム……56〜59
ハード……157
パシフィックコンピュータバンク……310〜311
パソケット……316
ハドソン……71
ビー・ピー・エス……53
ビッツー販売……142
風雅システム……146
ブラザー工業……102〜104
ブレイン・グレイ……122〜123
ブロダーバンドジャパン……136
ボーステック……60〜61
ポニーテール……153
マイクロキャビン……110〜113
マイクロハウス連合広告……90〜91
松下電器……表4
リバーヒルソフト……120〜121
ログ……143
稚内北星学園短期大学……322

アンケートはがきの書き方

表面のお便り欄には、Letters from you宛てのお便り、ご意見ご感想ほか、なんでも自由にお書き下さい。読者が選ぶTOP20投票欄には、あなたが推薦するソフトをひとつだけお書きください。

裏面のマークシートの欄は、以下の質問項目について該当する番号の⊂⊃部分を例のようにHBなどの濃い鉛筆でマークしてください。

表面および裏面のお名前ご住所など、マークシート部分以外はペン記入してもかまいません。次号発売日までにアンケートはがきを送ってくださった方の中から、毎号抽選で50名様に図書券をお贈りいたします。

マークシートの記入例

良い例　悪い例

はがきはキリトリセンからキレイに切りはなし、折り曲げたり、汚したりしないようにご注意ください。

マークシート部分は以下の項目についておこたえください。

(1)おもしろかった記事〔5つまで〕
①表紙②お年玉プレゼント③SOFTLOG④NEWSOFT⑤U.S.A. NEWSOFT⑥REVIEW⑦水滸伝⑧マイト・アンド・マジック・ブックII⑨ライトニングバッカス⑩ティル・ナ・ノーグII⑪新九玉伝⑫オールド・ヴィレッジ・ストーリー⑬シュヴァルツシルト⑭今夜も朝までパワフルまあじゃん2⑮スナッチャー⑯エグザイルII⑰バーニングポイント⑱ヴァルナ⑲プロヴィデンス⑳リングマスター㉑ファースト・クイーン㉒キング・オブ・マジック㉓殺しのドレス2㉔特集・国際科学技術娯楽年間㉕副田先生の大予言㉖第2回堀井賞・木屋賞発表㉗蒲田は燃えているか!㉘続続・デモソフト㉙世界のコンピュータ㉚X68000新聞㉛テレクラ㉜The News File!㉝INFORMATION&PRESENT㉞パソ通㉟ソフコン㊱情報パラダイス㊲奥座敷㊳新アメリカ・ゲーム事情㊴ウルトラ科学㊵スーパー占い㊶小学校㊷Letters㊸付録ピラミッド・ソーサリアン㊹付録信長の野望・戦国群雄伝

(2)つまらなかった記事〔5つまで〕
上の項目の中からお選びください。

(3)本誌の購読頻度
①毎号　②ときどき　③初めて

(4)よく読むパソコン誌〔いくつでも〕
①コンプティーク②POPCOM③マイコンBASICマガジン④テクノポリス⑤BEEP⑥MSXマガジン⑦ファミコン通信⑧MSXファン⑨ASAHIパソコン⑩アスキー⑪I/O⑫マイコン⑬Oh!PC⑭Oh!X⑮Oh!FM⑯PCマガジン⑰ハッカー⑱アソコン⑲The BASIC⑳その他

(5)よく読む雑誌〔いくつでも〕
①少年ジャンプ②少年サンデー③少年マガジン④ヤングジャンプ⑤ヤングマガジン⑥ビッグコミックスピリッツ⑦ビッグコミック⑧アクション⑨モーニング⑩少女マンガ⑪その他

(6)パソコンは誰のものを使ってますか。〔いくつでも〕
①自分で所有しているパソコンを使用
②家族や友人のパソコンを借りて使用
③勤務先や学校のパソコンを使用
④まったく使っていない

(7)パソコンは主にどのようなことに使っていますか。〔いくつでも〕
①ゲーム②ワープロ③データベース④パソコン通信⑤プログラム通信⑥プログラムリストの入力⑦コンピュータによる教育⑧技術計算⑨表計算・作表⑩コンピュータグラフィックス⑪コンピュータミュージック⑫パソコン自体の学習

(8)パソコンの使用目的〔いくつでも〕
①仕事　②学業　③趣味、遊び

(9)年齢
①10歳未満　②10〜14歳　③15〜19歳
④20〜24歳　⑤25〜29歳　⑥30〜34歳
⑦35〜39歳　⑧40〜49歳　⑨50歳以上

(10)性別
①男性　②女性

(11)職業・学校
①小学生　②中学生　③高校生　④大学、大学院生　⑤短大、専門学校、予備校生　⑥技能、労務職　⑦営業、販売職　⑧専門、技術職　⑨事務職　⑩管理職　⑪自営業　⑫無職　⑬その他

(12)アンケートの回答頻度
①毎号　②ときどき　③初めて

(13)新しいアンケートはがきについて
①回答しやすい　②回答しにくい
③どちらともいえない

■発行人　塚本慶一郎　■編集人・編集長　小島文隆　■副編集長　河野真太郎／塩崎剛三／加川良　■編集スタッフ　宮野洋美／薮暁彦／金井哲夫／田中富美子／新井創士／川村篤／五十嵐久和／船田巧／唐木緑／樹村頼子／下山牧子／渡辺妙子／宮地千里／大塚由利子／都竹喜寛／有沢清子／伊藤雅敏／小倉倫子／松本隆一／野田稔／水野震治／浜村弘一／金矢八十男／宮川隆／伊東みか／金田一健／高橋久美子／入沢貴志／鈴木弘明／鈴木賢一／山田美恵子／二木康夫／斉藤伸／高橋敦子／本田文貴／江守依子／中村優子／森本真理／渡辺江里／清水早百合／柴田英春／田川実／菅沢美佐子　■製作スタッフ　本間智嗣／山田康幸／荒井清和／田宮朋子／佐藤英人／浜崎千英子／刑部仁／小山俊介／小林昌子／前田美穂子　■編集協力　上野利幸／山口裕生／青柳昌行／田中芳洋／土方幸和／林大紋／可徳剛／高橋義信／渋谷洋一／川村和弘／伊藤裕／藤高信博／斉藤裕史／折原光治／三井徳久／山田裕司／神谷正樹／三須隆弘／鳥田雄人／安達幸一郎／梅本幸孝／葛見由美子／鎌塚泰久／櫛田理子／倉増啓／小池英一／佐伯憲司／真田有弘／須永誠／前森美起／松岡英樹／角克彦／牧野覚／和田健志／花塚弘／服部浩章／布施哲也／梶原智／中本妃香／美村孝之／山本伊知郎／敷島勝幸／鈴木和弘／松永郁子／下田春彦／小栗恭也／林英明／深水司／清水宏／山口政司／山本正代／藤田雅之／白尾隆明／菅野多希子／野口豊　■制作協力　admix／NEXT／今井邦孝／三宅政吉／スペース"Y"／高橋義昭／前田明子／門口達美デザインルーム／秋本由喜子／内山泰秀／高橋由佳／下田佳代子／斉藤大助／内藤智志／樋口陽子／鶴谷孝子／池上明子／安田稔　■アメリカ駐在　トム・ランドルフ　■フォトグラフ　高瀬ゆうじ／奥山和典／水科人士／八木沢芳彦　■イラスト　川上富也／米田裕／内田美智子／宮嶋美奈子／椿道明／佐久間良一／伝陽一郎／細田雅亮／山口志乃／星野恵美子／池上明子

年末も年始も大さわぎ！



12/21㊌ディスクユニオン本厚木店OPEN！

ディスクユニオン／セカンドハンズ 年末年始の営業案内

- ●年末／全店12月31日まで営業いたします。
- ●年始／横浜店以外の全店は1月2日より営業いたします。
- ●横浜店／1月3日より営業開始。
- ●出張買取り受付／年末は12月30日まで、年始は1月5日より受付。

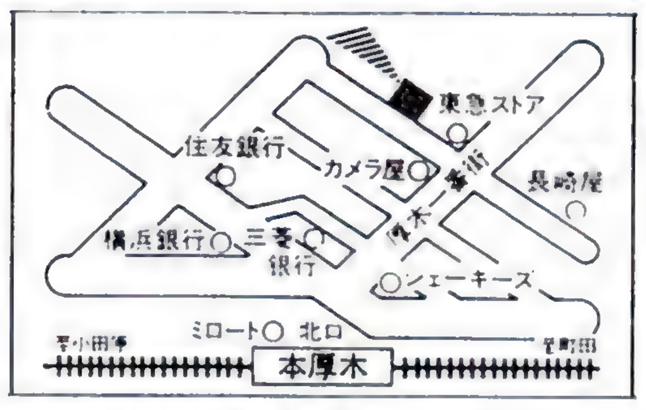
首都圏をネットするAVCソフト専門ショップ『ディスクユニオン』が、いよいよ本厚木にOPENします。これを記念しての『中古パソコンセール』は、見逃せないもの盛り沢山。また、年始には渋谷2号店から『お年玉セール』も開催します。年末年始のユニオンは、大さわぎのイベントが満載、絶対にお見逃しなく！

ディスクユニオン本厚木店

中古パソコンソフト オープン記念セール

12/25㊐ 当日限り！

本厚木店のオープンを記念して、選りすぐりのNEC PC-88、98用中古ソフトを500本、特価で放出。



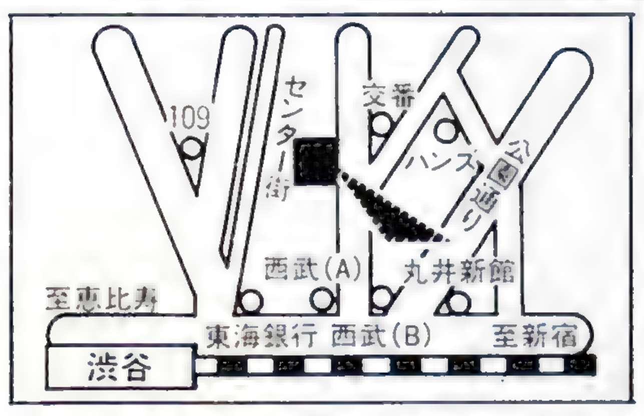
〒243 神奈川県厚木市中町2-10-15
(「本厚木駅」徒歩3分、東急ストア隣り)
営業時間：11:00～20:00
☎0462-24-5988

ディスクユニオン渋谷2号店

中古パソコンソフト お年玉セール

1/4㊌ 当日限り！

お買得なNEC PC-88、98用中古ソフトを新旧合わせて1,000本集めたビッグ・セール！ MSXも同時出品いたします。



〒150 東京都渋谷区宇田川町30-7
(スペイン通り交番前「アンテナ21」BF)
営業時間：11:10～20:00
☎03(461)1121

高価買取

NEC PC-8801、9801シリーズ用ゲームソフト

渋谷2号店、北浦和店、横浜店、本厚木店

アッというまに CASH

※直接持込みの場合は、1本から受け付けております。
※身分証明書（免許証、学生証など）と印鑑をお持ちください。
※18才未満の方は保護者の承諾が、小学生は保護者の同伴が必要です。
※フロッピーディスクのゲームソフトに限らせていただきます。ビジネスソフトまたコピーしたものは買取できません。
※解説書、パッケージ付きのものに限ります。
※通信販売はいたしておりません。

A オーディオ V ビデオ C コンピュータ ソフト&ハード 高価買入

信頼のプロ・ショップに、おまかせ下さい。

1まずはお電話を！
長い歴史と実績を誇るユニオンがやはり有利 現金買取り価格をその場で即答。

2無料出張
パソコン・ソフトは、5本以上。LPは50枚以上、CD・ビデオカセット・ビデオディスクは10点以上（組合わせ合計でOK）まとめての処分には、全国どこへでも出張サービス ハード製品は、都内近県は出張引取り、その他の方は、宅配便の送料着払いでOK！

3高価査定
独自のプライスリストにより、業界一の高価査定をいたします。電話による査定もOK、お忙しい方には、手紙でご返事します。

4現金支払！
買取代金は、口座振り込みいたします。

5ご来店でもOK！
ユニオン・セカンドハンズ各店店頭へ直接お持ちいただければ、その場で買取ります。（学生証、免許証などの身元確認証と印鑑をご持参下さい。）



ユニオン コール オン サービス 〒102 東京都千代田区飯田橋2-13-1 受付時間＝10:00～20:00 （コレクトコール大歓迎 ☎106へお申し込み下さい。）

★要らなくなったAVCソフトのご処分は

☎03(264)7934

CD レコード ミュージックテープ ビデオカセット&ディスク

ディスクユニオン
disk union

★要らなくなったAVCハードのご処分は

☎03(262)9674

オーディオ ビデオ テレビ パソコン

オーディオユニオン
audio union

クレジット
金利大幅
ダウン!!

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!! 03(797)1221 03(797)1230

COMPUTER BANK

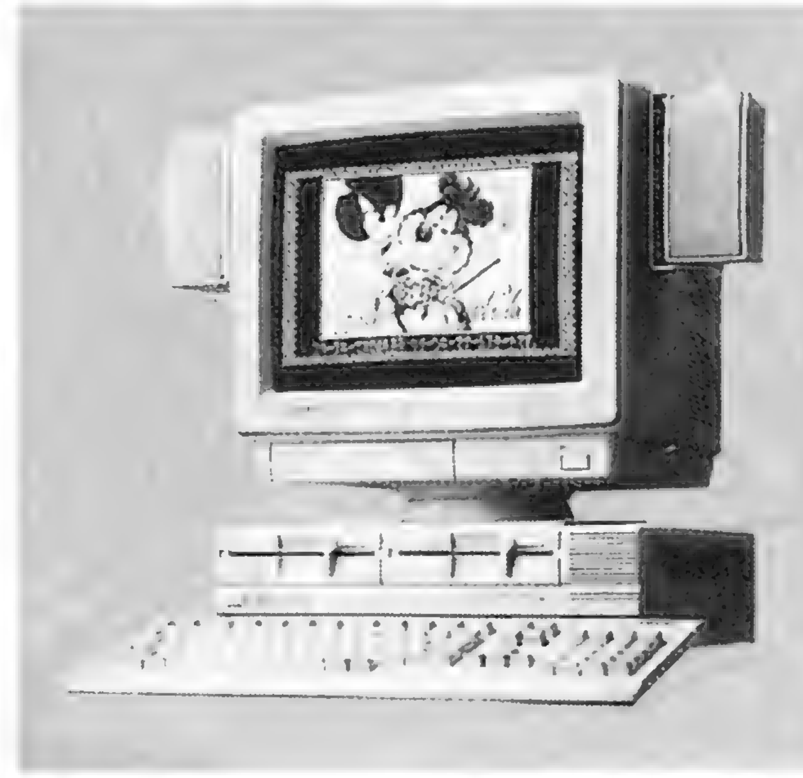
J-DMA 日本通信販売協会会員 **安心と信頼のシステムで新時代を切り開く**

PC-8801MA2/FE

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能など、魅力のサウンド機能をはじめ、高速連文節変換日本語機能まで、

やりたいことが山ほどできる、New PC-8801MA2。テレビとつなげる本格パソコンPC-8801FE。

こんどのPC-8801MA2・FE
この高性能・高機能が、僕たちの感性になる。



注文No. A-0111

NEC PC-8801MA2	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,100×30回〔ボーナス〕¥21,000×5回
②¥9,100×18回〔ボーナス〕¥27,000×3回
③¥8,600×30回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0112

NEC PC-8801FE	¥129,000
NEC PC-KD863S(スピーカー付ディスプレイ)	¥118,000
標準価格合計	¥247,000
現金特別価格	~~¥247,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,200×24回〔ボーナス〕¥23,000×4回
②¥9,000×16回〔ボーナス〕¥33,000×2回
③¥9,100×24回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

X68000

"ついにベールが剥された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。

- 機能美あふれるハイコンパクト設計。
- 32ビットへの移行がスムースに行える将来性を見越した68000CPUを採用。
- メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備(最大12Mバイト)。
- クロックは10MHzのハイスピード。
- アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512モードで同時発色の上、新開発スプライトICを採用して緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
- ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用
- L、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がる。
- もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。

注文No. A-0121

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥439,600
現金特別価格	~~¥439,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,200×60回〔ボーナス〕¥13,000×10回
②¥9,200×30回〔ボーナス〕¥24,000×5回
③¥8,800×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0122

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合計	¥519,600
現金特別価格	~~¥519,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥6,000×60回〔ボーナス〕¥17,000×10回
②¥9,200×36回〔ボーナス〕¥26,000×6回
③¥8,900×60回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0123

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
標準価格合計	¥445,400
現金特別価格	~~¥445,400~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×60回〔ボーナス〕¥16,000×10回
②¥8,900×30回〔ボーナス〕¥27,000×5回
③¥8,900×48回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0124

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
SHARP CZ-6ST1(チルトスタンド)	¥5,800
SHARP CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	¥69,800
標準価格合計	¥595,200
現金特別価格	~~¥595,200~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥7,200×60回〔ボーナス〕¥18,000×10回
②¥9,000×42回〔ボーナス〕¥29,000×7回
③¥10,200×60回〔ボーナス〕無し



当社はX68000 PRO SHOPです。

X68000周辺機器・ソフトウェアリスト **大特価にて提供中**

①	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	定価 ¥69,800
②	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	定価 ¥88,000
③	CZ-6BE1A	1MB増設RAMボード	定価 ¥38,000
④	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	定価 ¥79,800
⑤	CZ-6ST1	チルトスタンド	定価 ¥5,800
⑥	CZ-8PC3	熱転写カラー漢字プリンタ	定価 ¥65,800
⑦	CZ-6PV1	カラービデオプリンタ	定価 ¥198,000
⑧	CZ-8NS1	カラーイメージスキャナ	定価 ¥188,000
⑨	CZ-6BN1	パラレルボード	定価 ¥29,800
⑩	CZ-620H	20MBハードディスクユニット	定価 ¥178,000
⑪	AN-160SP	アンプ内蔵スピーカーシステム	定価 ¥59,800
⑫	CZ-6BM1	MIDIボード	定価 ¥26,800
⑬	CZ-211LS	Ccompiler PRO-68K	定価 ¥39,800
⑭	CZ-212BS	BUSINESS PRO-68K	定価 ¥68,000
⑮	CZ-213MS	MUSIC PRO-68K	定価 ¥18,800
⑯	CZ-214MS	SOUND PRO-68K	定価 ¥15,800
⑰	CZ-215MS	Sampling PRO-68K	定価 ¥17,800
⑱	CZ-220BS	DATA PRO-68K	定価 ¥58,000
⑲	CZ-221HS	NEW Printshop PRO-68K	定価 ¥19,800
⑳	CZ-223CS	Communication PRO-68K	定価 ¥19,800
㉑	CZ-224LS	福袋 V2.0	定価 ¥9,980
㉒	CZ-226BS	CARD PRO-68K	定価 ¥68,000
㉓	CZ-232AS	熱血高校ドッジボール部	定価 ¥7,800
㉔		ドラゴンスピリット〈電波新聞社〉	定価 ¥8,800

X68000オリジナルグッズ プレゼント実施中!!

X68000オリジナルグッズ(ジャンパー・マウスパッド・ポーチ)のうち、本体を御買上げのお客様にはいずれか1点、セットで御買上げのお客様には、いずれか2点をプレゼント。

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。



C.B.クラブ

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク 03(797)1231

X1 turbo Z II “マルチアーティストマシン”

注文No. A-0125

SHARP CZ-881CBK ¥179,800
SHARP CZ-880DB ¥109,800
標準価格合計 ¥289,600
現金特別価格 ——— ¥220,000

お支払例
①**¥5,100**×30回〔ボーナス〕 ¥20,000×5回
②**¥9,000**×18回〔ボーナス〕 ¥26,000×3回
③**¥8,500**×30回〔ボーナス〕 無し



X1 twin HEシステム(PC Engine)搭載で楽しさ2倍

注文No. A-0126

SHARP CZ-830CBK ¥99,800
SHARP CZ-820DB ¥79,800
標準価格合計 ¥179,600
現金特別価格 ——— ¥109,800

お支払例
①**¥4,800**×16回〔ボーナス〕¥21,000×2回
②**¥9,700**×12回〔ボーナス〕無し
③**¥5,200**×24回〔ボーナス〕無し



●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい!



注文No. A-0134

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。

SONY HB-F1XDmkII ¥49,800
現金特別価格 ——— ~~¥49,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①**¥7,400**× 6回〔ボーナス〕無し
②**¥3,800**×12回〔ボーナス〕無し



注文No. A-0135

あそぶ時代からつくる時代へ。
ゲームデザイン・パソコン登場。

SONY HB-F1XDJ ¥69,800
現金特別価格 ——— ~~¥69,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①**¥6,300**×10回〔ボーナス〕無し
②**¥3,300**×20回〔ボーナス〕無し



注文No. A-0137

SANYO PHC-70FD ¥54,800
現金特別価格 ——— ~~¥54,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①**¥5,800**×10回〔ボーナス〕無し
②**¥3,100**×20回〔ボーナス〕無し



注文No. A-0138

National FS-A1WX ¥69,800
現金特別価格 ——— ~~¥69,800~~
大特価にて提供中

お支払例
①**¥6,300**×10回〔ボーナス〕無し
②**¥3,300**×20回〔ボーナス〕無し

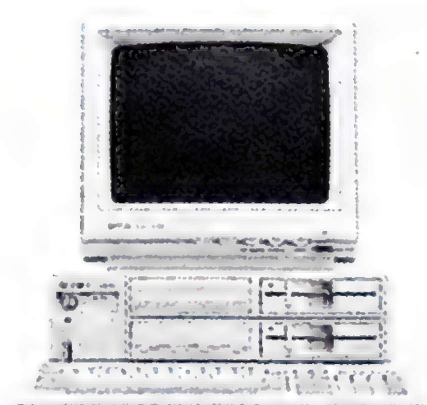
中古在庫リスト

NEC

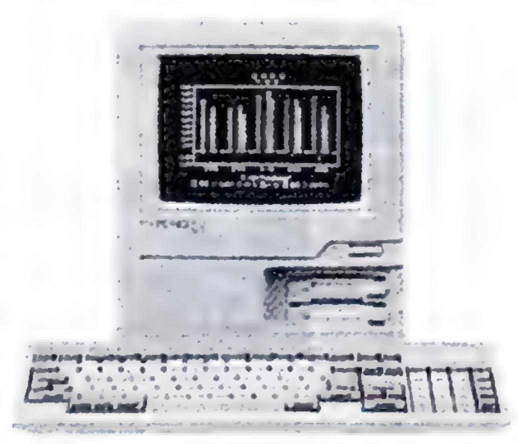
PC-8001MKIISR	¥108,000	➡¥15,000
PC-8801+01(漢字ROM付)	¥266,000	➡¥118,000
PC-8801MKII/30	¥275,000	➡¥48,000
PC-8801MKIISR/30	¥258,000	➡¥85,000
PC-8801MKIIMR	¥238,000	➡¥88,000
PC-8801MKIIFR/30	¥178,000	➡¥82,000
PC-8801FH/30	¥168,000	➡¥88,000
PC-8801MH	¥208,000	➡¥102,000
PC-88VA	¥298,000	➡¥148,000
PC-9801+01(漢字ROM付)	¥338,000	➡¥42,000
PC-9801E	¥215,000	➡¥68,000
PC-9801U2	¥298,000	➡¥88,000
PC-9801CV21 新品同様	¥355,000	➡¥228,000
PC-8048(12"カラー800文字)	¥59,800	➡¥15,000
PC-KD854 新品	¥89,800	➡¥58,000
N5913(14"カラー4050文字)	¥165,000	➡¥68,000
PC-9831-UW1(3.5"2DD、1ドライブ)	¥88,000	➡¥22,000
PC-9831-UW2(3.5"2DD、2ドライブ)	¥120,000	➡¥35,000
PC-8024(10"ドットプリンタ)	¥128,000	➡¥22,000
PC-8027(10"ドットプリンタ、漢字ROM付)	¥89,800	➡¥18,000
PC-PR101TL(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥79,800	➡¥42,000
PC-PR104(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥148,000	➡¥42,000
PC-PR103(10"ドットプリンタ)	¥89,800	➡¥20,000
PC-PR406(10"24ドット熱転写カラー漢字プリンタ)	¥99,800	➡¥40,000
PC-2081(データレコーダ) 新品同様	¥16,800	➡¥5,500
PC-8001MKII-01(8001MKII用漢字ROM、8801も可) 新品	¥32,000	➡¥10,000

＊NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー＊

和知電子/MKマウス(98シリーズ用バスマウス) 新品	¥9,800	➡¥4,800
和知電子/MK-1500(98シリーズ用マウスインターフェイス) 新品	¥15,000	➡¥10,200
和知電子/MKマウスII(88シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス) 新品	¥7,800	➡¥5,200
和知電子/128KB・RAMボード(98シリーズ内部増設用) 新品	¥11,000	➡¥6,800
SNE/SNE2N(98シリーズ用 5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	➡¥59,800
SNE/SNE3(98シリーズ用 3.5"2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥99,800	➡¥45,000
SNE/SNE-mini3(98シリーズ用 3.5"2HD×1ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥39,800	➡¥28,000
SNE/INTER-8(98シリーズ用 1MB FDDインターフェイス) 新品	¥24,800	➡¥15,000
SNE/サウンドオーケストラ(98シリーズ用 高機能FM音源ボード) 新品	¥29,800	➡¥19,800
WINTECH/HD-202(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥98,000	➡¥68,000



EPSON
PC-286-STD 新品同様
¥357,000➡**¥198,000**



NEC
PC-9801CV21 新品同様
¥355,000➡**¥228,000**



SHARP
CZ-880DGY 新品同様
(14インチ400/200RGBTV)
¥109,800➡**¥69,800**
(色はグレーになります)

ロジテック/LHD-32NR(PC-9801シリーズ用 20MBハードディスク、インターフェイス付) 新品	¥118,000	➡¥88,000
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKII 内蔵増設用FDD) 新品	¥60,000	➡¥22,800
スター精密/TR-24CL(80桁24ドット 漢字熱転写プリンター、ケーブル付) 新品	¥69,800	➡¥39,800

SHARP

CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800	➡¥32,000
CZ-830C(X-1Twin)	¥99,800	➡¥52,000
CZ-880CB(X-1Turbo Z)	¥218,000	➡¥78,000
CZ-880DGY(14"カラー2000/4050文字TV)	¥109,800	➡¥64,800
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥79,800	➡¥28,000
CZ-8PC2(10"24ドットカラー漢字熱転写プリンタ) 新品	¥69,800	➡¥44,800
CZ-8PK6(15"24ドット漢字プリンタ) 新品	¥159,000	➡¥69,800
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンタ・CZ用ケーブル付) 新品	¥76,600	➡¥42,800
CZ-870CB+CZ-880DBセット(X-1ターボZセット)(CZ-133SFプレゼント)	¥327,800	➡¥163,000

＊SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様	¥69,800	➡¥16,800
CZ-822CB(X-1G/30) 特選極上品	¥118,000	➡¥49,800
CZ-822C+CZ-820Dセット(X-1G/30TV ディスプレイセット) 特選極上品	¥197,800	➡¥79,800

＊SHARP ディスプレイ特選極上品コーナー＊

CU-14G(14"カラー2000文字) 新品	¥49,800	➡¥29,800
CU-14A4(14"カラー4050文字) 新品	¥89,800	➡¥49,800
CZ-820D(14"カラー2000文字RGBTV) 新品同様	¥79,800	➡¥39,800
CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様	¥109,800	➡¥85,000

富士通

MB25250(FM-77D2)	¥228,000	➡¥38,000
MB25255(FM-77L2)	¥193,000	➡¥42,000
MB25260(FM-77L4)	¥238,000	➡¥48,000
FM77AV20-2	¥168,000	➡¥55,000
FM77AV40	¥228,000	➡¥68,000
FMPR-351(15"24ドット漢字プリンタ)	¥250,000	➡¥72,000

他

EPSON/PC-286-STD 新品同様	¥357,000	➡¥198,000
EPSON/TF-20、10(PC対応5"2D、2ドライブ)	¥142,000	➡¥30,000
ロジテック/LFD-550(PC対応)	¥148,000	➡¥30,000
スター精密/AR-2410(PC対応10"24ドット 漢字プリンタ、ケーブル付)	¥114,000	➡¥48,000
MSX/MSX2本体各種		¥10,000~
ディスプレイ各種		¥12,000~
データレコーダ各種		¥5,000~

その他各種在庫をとりそろえております。御気軽にお問い合せ下さい。

全商品保証書付 製品にはすべてメーカー保証がついています。

高額下取り 少ない予算で買い換えもラクラク。

頭金なしクレジット 学生の方でも保証人なしでOK。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

全国無料配送 お買上1万円以上、配達料はいただきません。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

レンタル・リースもOK 事業所のさまざまなご要望に最適。

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク
03(797)1221
コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル 営業時間/AM9:30~PM9:30 年中無休

Let's CALL
高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。 03(797)1221

電話一本即納!!安心と信頼で応えます。

案ずるより買うが易し。

あれこれ迷っている人、すぐウェーブ・アイへTELして下さい。

1. 全品長期保証付（メーカー保証1年＋当社保証1年）
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。（1〜72回払いＯＫ）
4. 代金引換システム。（商品引渡時の代金支払いでＯＫ）
5. ボーナス2回払いＯＫ。（月々のお支払いはなし）
6. 冬のボーナス一括払いOK
7. 全国無料配達・配達日指定ＯＫ。（日曜・祭日配達可。離島は有料）

新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

人気絶好調！最新機種勢揃い

PC-9801RX2

新登場



16ビットの新時代到来。拡がる未来を掌握したパワフルなビジネス標準機。

プラン106　RX2純正基本セット　TELにて

PC-9801RX2	398,000円
PC-KD854N(0.39ミリ高解像度CRT、回転台付)	84,800円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	515,600円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス27,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

プラン108　98RX2お買得ワープロセット

PC-9801RX2	398,000円
CU-14CD(0.31ミリ高解像度CRT)	84,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンデスク)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
15インチ連続用紙500枚	2,400円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	750,300円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

特価479,800円

10,000円×36回	ボーナス30,300円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
8,400円×72回	ボーナス　なし

PC-286VE



新登場　さらに、高速・大容量に対応した。

プラン156　286VEお買得基本セット　TELにて

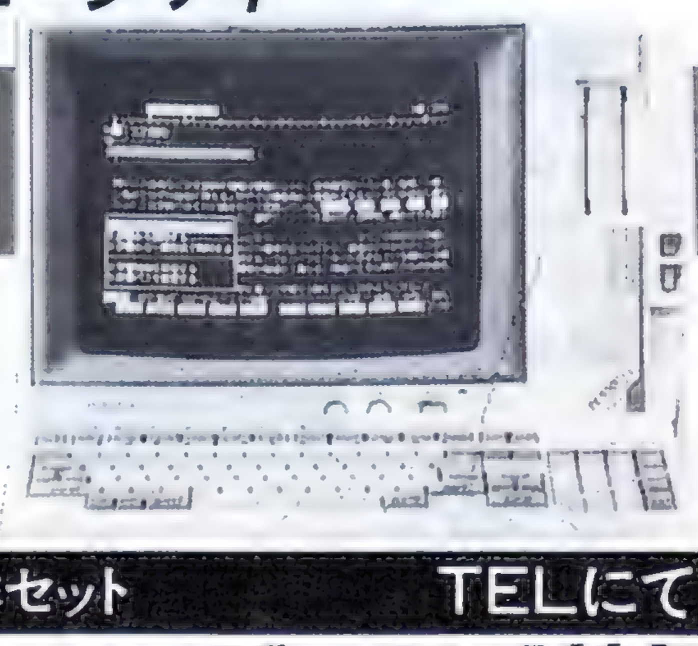
PC-286VE-STD	298,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	420,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
5,800円×60回	ボーナス　なし

PC-9801UVII



A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮。

プラン118　98UV11純正基本セット　TELにて

PC-9801UVII	265,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TN-MOUSE(マウス)	9,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	387,600円

クリーニングディスク・マウスパットサービス

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス25,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン119　98UV11ワープロセット　TELにて

PC-9801UVII	265,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
遊・名人(新世代ビジュアルワープロ)	34,000円
ブランクディスケット2枚サービス	
定価合計	463,100円

クリーニングディスクサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

X68000 ACE / ACE HD



ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだしている。ますます熱くなるクリエイティブワークステーション

プラン147　X68000ACE純正お買得基本セット　TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	422,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス24,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン157　X68000ACEアートセット　TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT、回転台付)	79,800円
CZ-8PC3(80桁、カラー熱転写プリンター)	65,800円
Z'sSTAFFPRO68K	58,000円
NEWPRINTSHOP-PRO68K(高機能ポップアートツール)	19,800円
A4カット紙100枚	480円
CZ-6TU(RGBシステムチューナ)	35,800円
CZ-6VTI(カラーイメージユニット)	69,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	672,280円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス24,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
9,400円×72回	ボーナス　なし

プラン150　X68000ACE HD お買得基本セット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-603D(0.31ミリ、高解像度CRT)	79,800円
ブランクディスケット3M(5インチ2HD)10枚	23,000円
定価合計	502,600円

クリーニングディスク・マウスパッドサービス

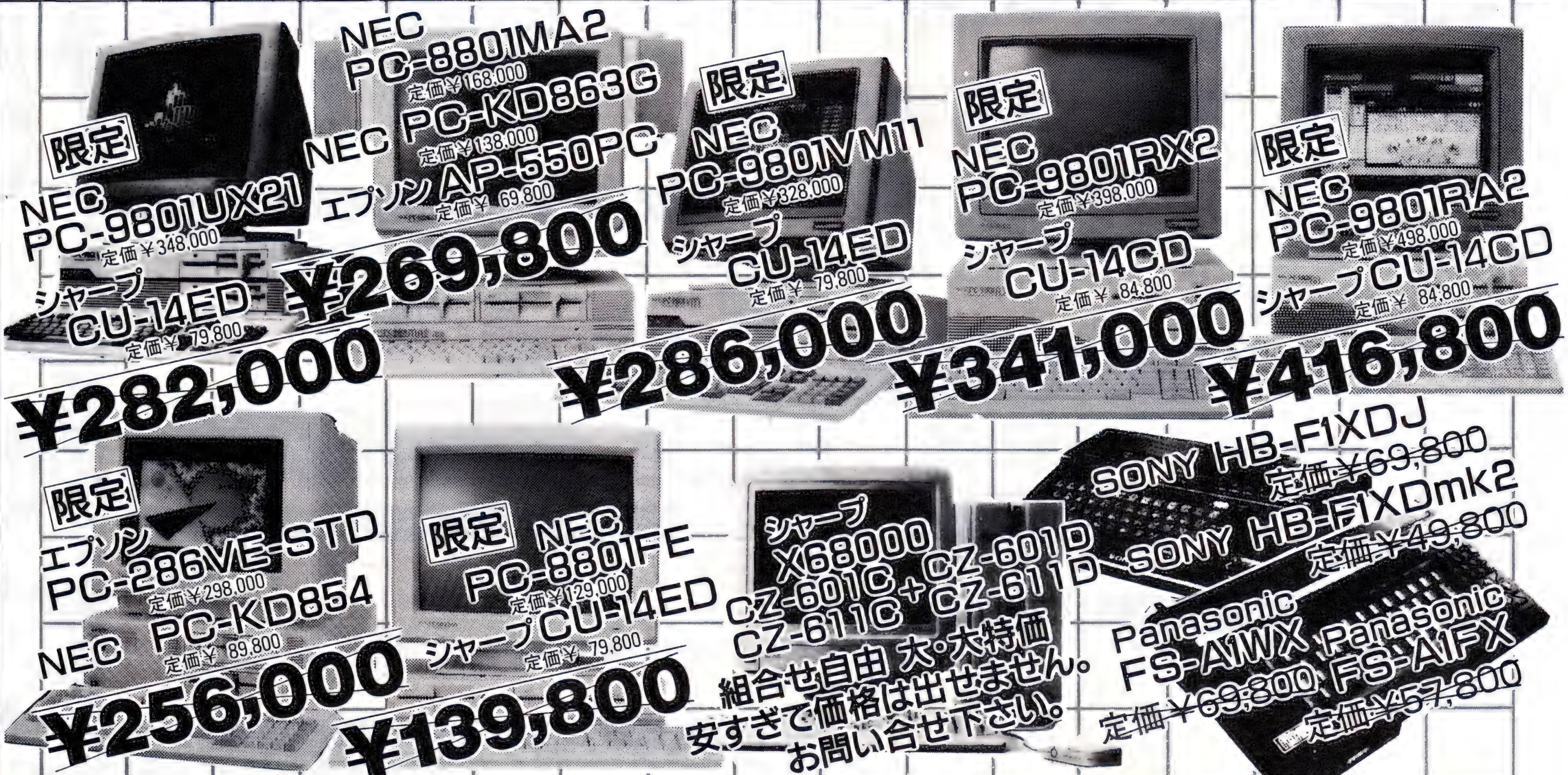
ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,800円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

ボーナスだ！ クリスマスだ！ 正月だ！

というこことで
12月・1月にかけての **アイ・ツー連続大セール**

期間 12/16㊎→1/19㊍



プリンター大特価市

NEC スター エプソン ブラザー

セットで買うも良し 買い替え下取りもOK!

プリンター用紙もれなく200枚プレゼント

エプソンVP-1000PC	¥154,000
エプソンVP-800PC	¥124,000
エプソンAP-800PC	¥99,800
エプソンAP-550PC	¥69,800
エプソンHG-3000PC	¥248,000
エプソンVP-135EX(PC)	¥102,000
エプソンHG-800	¥168,000
NEC PC-PR201G	¥158,000
NEC PC-PR201H3	¥225,000
NEC PC-PR201V2	¥298,000
NEC PR201TH	¥145,000
NEC PC-PR406M	¥59,800
NEC PC-PR406H	¥94,000
NEC PC-PR406LP2	¥398,000
NEC PC-PR101E	¥99,800
NEC PC-PR101G	¥138,000
STAR TX-24CL	¥69,800
STAR CR-3410CL	¥108,000
STAR CR-3415CL	¥148,000
ブラザーM-1724P	¥148,000
ブラザーM-1224P/X	¥79,800

とにかく TEL下さい！

ディスプレイ

PC-KD854N	定価￥84,800	¥59,800
PC-KD853N	定価￥118,000	¥82,800
PC-KD855	定価￥69,800	¥46,800
PC-KD863G	定価￥138,000	¥96,800
PC-KD863S	定価￥118,000	¥80,000
PC-TV453N	定価￥138,000	¥87,000
PC-TV353	定価￥110,000	¥73,000

ワープロ

お求めの商品 ☎下さい！ たくさんありすぎて書ききれません！
SHARP 富士通 Canon
SANYO Panasonic etc....

モデム

オムロン MD-2400B	定価￥49,800	¥36,800
オムロン MD-1200AⅡ	定価￥24,800	¥18,000
アイワ PV-A2400MNP4	定価￥49,800	¥34,800
アイワ PV-A1200mkⅡ	定価￥26,800	¥19,500

サプライ用品コーナー

VX・VM・88・286 / X1・FM77 / U・UX 用 キーボードカバー 定価￥2,800〜 all半額セール

必ず在庫をTelでご確認の上ご注文下さい。

PC-98シリーズ用マウス		¥3,800~¥7,800
PC-98用サウンドボード	定価￥22,000	¥13,500
PC用プリンタケーブル	定価￥3,500	¥1,680
マウスパット	定価￥1,800	¥1,280
ディスプレイスタンド	定価￥5,800	¥2,980
3.5インチ・5インチディスククリーナー	定価￥2,500	¥980

プリンターでハガキ印字ラクラクセッターⅡ	定価￥3,500	¥2,480
モデム切替器	定価￥12,800	¥8,980
プリンター切替器	定価￥9,800	¥6,800
パソコン切替器	定価￥9,800	¥6,800
ディスプレイ切替器(アナログ)	定価￥12,800	¥8,980
ディスプレイ切替器(デジタル)	定価￥9,800	¥6,800
3.5インチ 50枚入れ用 カラーフロッピーケース(ピンク・ブルー・イエロー)		¥1,280
3.5インチ 80枚 フロッピーケース		¥1,180
5インチ 70枚 フロッピーケース		¥1,080
プリンター用紙 15′白	2000枚	¥4,580
プリンター用紙 15′白	200枚	¥480
プリンター用紙 10′白	2000枚	¥3,780
プリンター用紙 10′白	200枚	¥400
ワープロ連続用紙	A4 500枚 定価￥2,200	¥1,650
ワープロ連続用紙	B5 500枚 定価￥2,000	¥1,500

フロッピーディスク

フジ		3M		マクセル	
5′2D	¥120	5′2D NEW	¥118	5′2D	¥123
5′2HD	¥148	5′2HD NEW	¥148	5′2HD	¥148
3.5′2HD	¥480	5′2DD	¥123	5′2DD	¥145
3.5′2DD	¥310	3.5′2HD	¥480	3.5′2HD	¥480
		3.5′2DD	¥290	3.5′2DD	¥320

アイ・ツー超低金利 楽々クレジットをご利用下さい!! 冬のボーナス一括払O.K.!!

その他なんでもセット 他店に負けない超特価!!

日本橋 秋葉原 アメ横 でおなじみのアイ・ツー

お近くの方はお立ち寄り下さい!! 通販の方お気軽にTELしてネ!!

☎ テレフォンサービス 24時間 06-633-7168

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

この価格は12月1日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。ぜひ、お問い合せ下さい。

Skull Tower

スカルタワー・スペシャル

目的は、金と女。





●マニア間ではおなじみの同人版画面。本篇の通販版では構成一新、よりビジュアルに、より高速に、より広大に、よりおちゃめに、そしてよりカゲキになって登場。まったく新しいソフトです。

LIFEもない、LEVELもない、経験値も当然ない。ないないづくしのRPGだが、借金とHだけはあるという、超破れかぶれゲーム。これからのRPGの主流はこーでなくちゃ！

PC-88SR以降／X1turbo5'2D各2枚組4800円(送料込み)
先着1000名様にはスカルタワーCG集(1枚)プレゼントします♡

フルカラーパッケージ・豪華マニュアル付通販のみ・ショップにはありません。

1月25日発売 予約受付開始

美少女RPG第4弾

スーパーサイバーファンタジー

SEVEN GODS



PC-88SR以降
5'2D2枚組4800円
来春4月発売予定
制作快調・来号発表

美少女 ベース ボール '89 完徹版

2枚組3900円シリーズ



投げる！ 打つ！ 脱ぐ？

負けるものですか

通販のみ・予約受付開始
PC-88SR以降5'2D2枚組3900円(送料込み)
パッケージ等は4800円シリーズ同様、きれいで豪華です。

3人の美少女投手があなたと対戦！これまでの野球ゲームにはない興奮・面白さ。脱ぐのはどっちだ!?

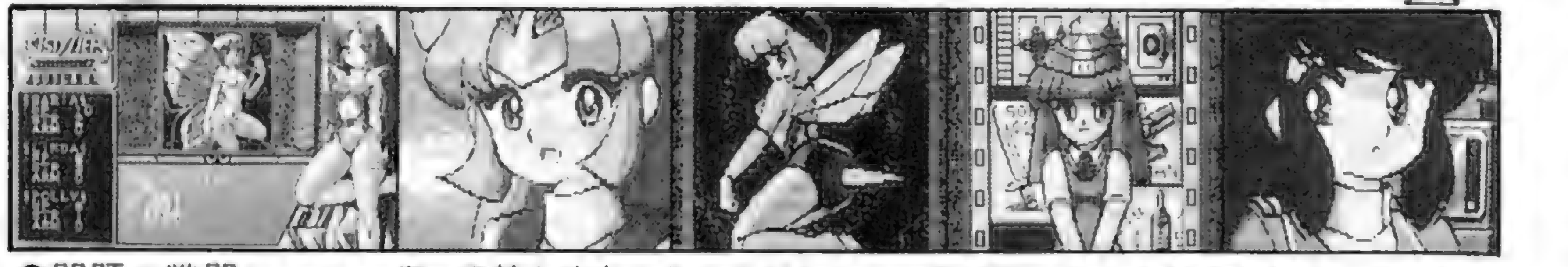
3月上旬発売予定

新発売発送中

パーティ形式美少女RPG!!

SISTYLIER

システィライアー はじめまして、サリアの大冒険



●問題の戦闘シーン。傷つくと服がほころびていく。見たければ死ぬしかないが、死んだらもっといいものが見れない……

●敵も味方もキャラがかわいいので殺したくも殺されたくもないが、どんどんすすんでいかないとサービス画面が見れないので、がんばった（大分市・浜田俊樹君）。●絵がきれいだ。パソケットのゲームはみんなきれいだから好きだ（成田市・岡村伸一君）。●戦闘アイデアは◎だと思う（横浜市・野口淳一君）。●マップもよく考えてあるし、処理速度も合格点が出せる。安いのでもっと粗悪かと思ったけど、よくつくってあった。拾い物（失礼！）だ。（東京都・新井邦夫さん）。

PC-88SR以降／X1turbo5'2D各2枚組4800円(送料込み)

通販のみ！

絶賛発売発送中

ドラゴンプリンセス 迷宮の魔道士

DRAGON PRINCESS



すべてはこのゲームから始まった

●美少女モンスターRPGというのはこのソフトが最初だと思うのですが、そのアイデアも抜群ですし、先制攻撃などのアイデアも、今までのRPGにはなかった面白さでした（枚方市・福井克乙さん）。●とてもグラフィックはきれいだ。RPGとしてとてもたのしい。マニュアルもなかなか凝っていい（下諏訪町・中山博文君）。●オート戦闘モードの登録はいいアイデアだ（芦屋市・長瀬由典君）。●きれいで安い（小平市・園田貴士君）。●この価格で大丈夫なのだろうか？といった感じ（弘前市・千葉喜亘君）。●こんなにいい作品が出せるのだからもっとがんばって、この作品にまけないつぎの作品を作って下さい（三重県・岡田康君）。

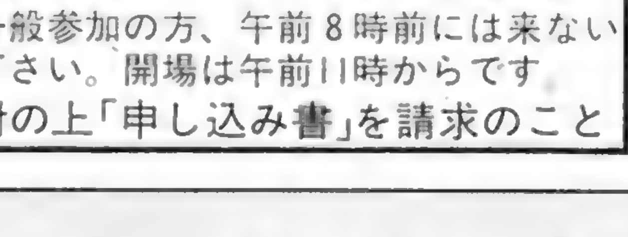
PC-88SR以降 5'2D2枚組4800円(送料込み)

参加サークル 募集・受付中

同人ソフトonly即売会

初めての関西パソケットも決定（左下注目）

パソケットIII　12月25日(日)JRお茶ノ水・損保会館にて開催(下車徒歩3分)
パソケットIV　1月16日(日)JR飯田橋・家の光ビルにて開催(下車徒歩3分)
パソケットV　3月5日(日)都立産業貿易センター・100スペース募集
パソケット in 神戸　2月26日(日)神戸国際会議場（国際展示場横だ）
同人ソフト・ゲームブック・パソコン同人誌等だけを集めた世界初のonly即売会。一般参加大歓迎。直接会場へ。参加希望サークルは、返信用60円切手同封の上「申し込み書」を請求のこと



※一般参加の方、午前8時前には来ないで下さい。開場は午前11時からです。

パソケット通信No.2

絶対㊢マガジン

12月20日発行・予約受付中！　書店にはありません。B5判・送料込み450円。創刊号は完売しました。



PASOKET

〈申し込み方法〉
①欲しい商品名・機種を明記して、代金を無記名の定額小為替または現金書留で、下記までお申し込みください。
〒111 東京都台東区浅草郵便局私書箱108号
ユウユウ内　パソケット通販L係
②郵便振替でもお求めになれます。振替用紙裏の備考欄に、商品名・機種を明記して、下記までお振込みください。振替用紙は郵便局にあります。
●加入者名＝パソケット／口座番号＝東京7-369216

パソケット

〒111 東京都台東区元浅草3-20-8-203
☎03-842-6462(直)

●募集●フリーグラフィッカー

高給優遇・あなたの自由な時間をお使いください。自宅制作可・秘密厳守・詳しくはTELにて。

●募集●販売店・販売代理店

当社のソフトをショップで購入したいとの、お客様の声が多くなっています。特約店にご加入(無料)いただくことで、他店にはない当社の製品を販売できます。お問い合わせは、☎03(835)8358へ。

大戦略II

超難解マップ

マップライター
鬼才 GOSHIN KURA

2,400円 ●PC 9801M／VM／VX用 5"-2HD／3.5"-2HD



「パソコンが弱すぎる」と不満の
大戦略IIのプロ級ファンに贈ります。
現代兵器を使いこなす力と確かな戦術及び
戦略なしには、絶対に勝てません。マップは15面です。
プロ級の人だけが味わえるこの楽しみをどうぞ。



参謀総長コンテスト

発売を記念して、ダイオオハシ、ダイヨウサイ、又はラグーンノクニの各マップについて最少ターンで勝利した方にプレゼントを贈ります。

第1位：参謀総長の認定状と二万円……………………各マップ1名
第2位：参謀長の認定状と五千円……………………各マップ1名
第3位：参謀の認定状と図書券二千円………………各マップ1名
第4〜6位：参謀補佐の認定状と図書券千円…………各マップ3名

また、はずれた応募者の中から抽選で10名の方にアイスクリーム券などを送ります。

●締め切りは1989年5月末日、当選者は別途発表。

全面クリア賞

15面のマップを総てクリアした方には全員へ天才参謀の認定状とテレホンカードを贈り、その忍耐力と才能に対し栄誉をたたえます。

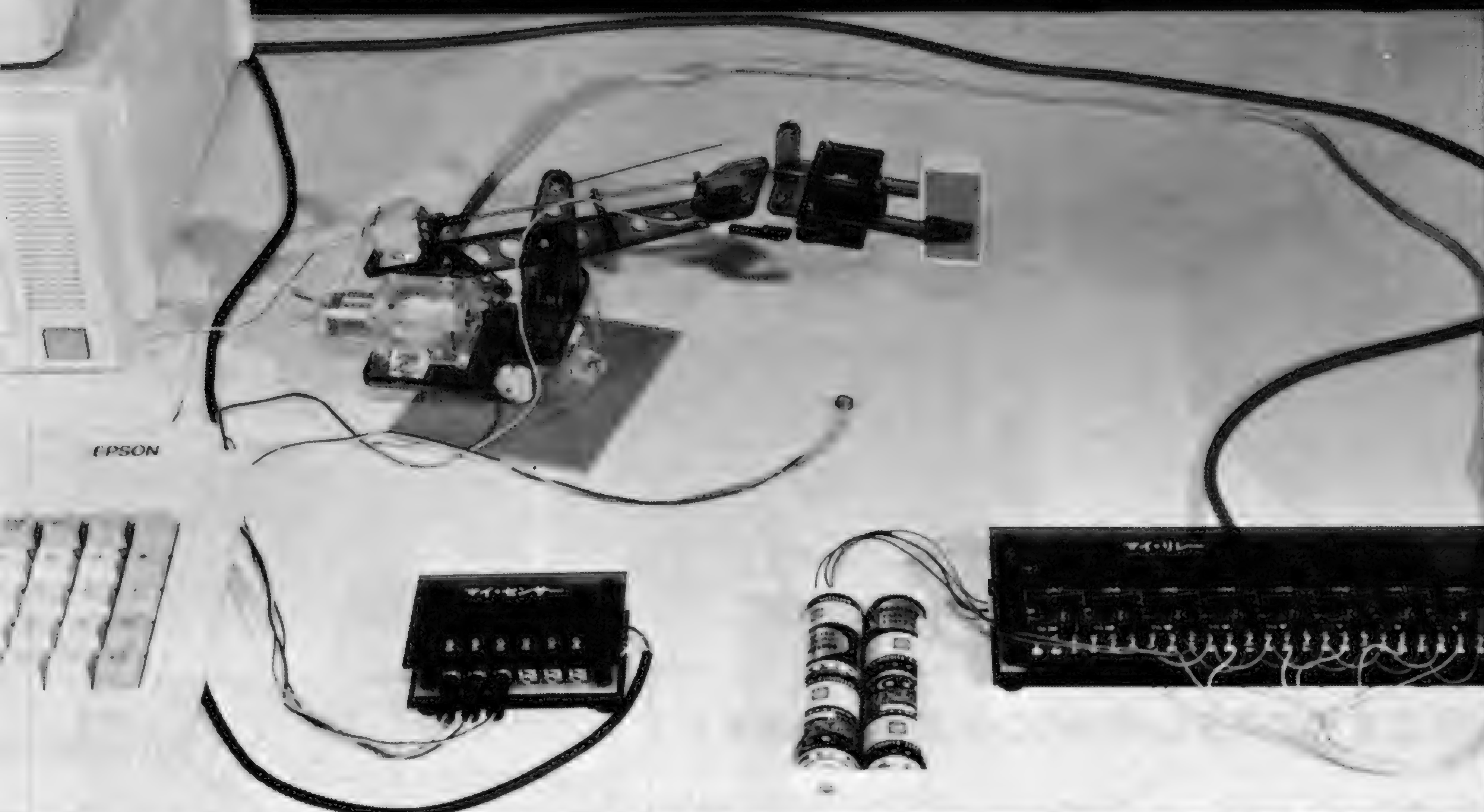
大戦略II超難解マップを楽しむために必要なもの

- ●㈱システムソフトの「大戦略II」
- ●2HDFD用2ドライブ

株式会社サイエンスハウス
〒113 東京都文京区湯島1-9-7 BYハウス3F
TEL 03-818-3641
営業部／高橋健一

計算だけのコンピュータなんて、コンピュータじゃない！

例えば人間にかわってマシンを制御、ロボットをコントロール！
パソコンで、オートメーション！　そう、これこそがコンピュータ。



新発売！

マイ・オートメーションツール

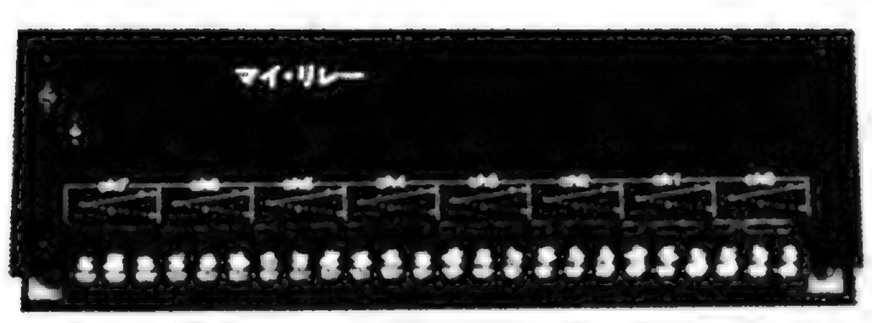
〈MSX2、PC-9801/PC-8801シリーズ、その他対応〉
※特別なインターフェースは必要ありません。
あなたのパソコンのプリンター端子や、ジョイスティック端子に接続するだけで、センサーからの入力、リレースイッチの出力が自由自在。

楽しさ360度。こんなことがBASIC言語だけでできちゃう！



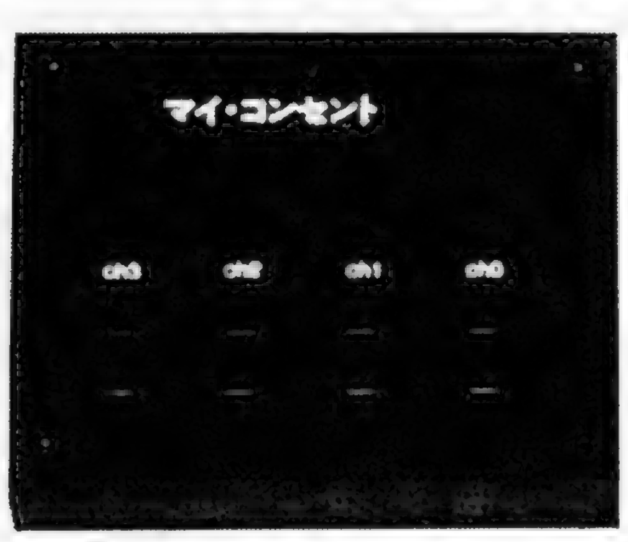
●プラモデルを動かす●鉄道模型の制御●ホームオートメーションのトレーニング●クリスマスツリーの電飾●実験装置の制御●ショーウインドの動くディスプレイの制御●他アイデア次第！

マイ・リレー　¥12,800



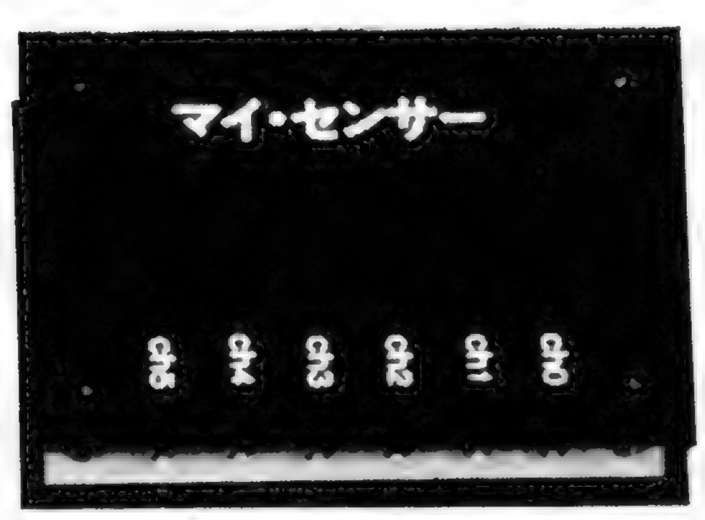
様々な電源回路のON/OFFコントロールが可能。(DC2A30V、AC1A125V)1回路2接点のスイッチが8チャンネル入っています。複数のモーターの正・逆回転の制御なども簡単にできます。リレースイッチですから制御する機器とパソコンは電気的に完全に切り離されています。

マイ・コンセント（組立てキット）¥7,800



SSRを利用したAC電源用のON/OFFスイッチです。1チャンネル200Wまでの家庭用100V電源4チャンネルまで制御可能です。例えばマイ・センサーと組合わせて、照明器具のコントロールや、複雑なタイマーコントロール等に活用できます。

マイ・センサー　¥5,800



Cds、フォットインタラプター、サーミスタ、接触スイッチなど、光・熱・音、その他種々のセンサー素子を接続可能な、オペアンプの比較回路を利用したセンサー入力回路です。しかも各チャンネル毎にボリューム抵抗によるON/OFFレベルの設定が自由にできます。(※今センサー素子は大変安価に手に入れられます。入手が困難な方はご連絡ください。実費販売を承ります)

「アッ！　なるほど」と、アイデアひろがる

マイ・オートメネット近日開設予定

マイ・オートメーションツールの使用方法や様々なアイデアの発表、アフターサービスとしての弊社よりのアドバイスなどを、リアルタイムに通信できるパソコンネット"マイオートメネット"(仮称)の開設を計画中。本ツールご講入時に無料でご入会いただけます。アナタの素晴らしいアイデアをお寄せください。マイ・オートメーションにかぎらず、パソコンによる制御関連の記事を満載していきたいと思います。

(株)トータルシステム研究所
杉並区阿佐谷南1-18-6 第7スカイビル2F
☎03(314)1851 FAX03(318)3919 NET03(318)3819(準備中)

◆マイ・オートメーションツールのご注文、カタログのご請求は、お名前、ご住所、お電話番号、広告をご覧になった雑誌名を明記のうえ、官製ハガキか電話にて直接弊社までお問い合わせください。

あなたのパソコン&ソフトを どこよりも高く買い取り交換いたします。

UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込み下さい。(未成年の方はご両親のしょうだく書を持参下さい。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも 受付けております。 詳しくはお電話でお問い合せ下さい。

中古品への下取交換例

PC-9801F2(中古品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 52,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 11,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 11,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 8,000
PC-8801FH/30	+¥ 5,000

NEC PC-9801VM2(中古品)	
PC-8801mkIISR/30	+¥105,000
PC-8801FH/30	+¥ 90,000
PC-9801F2	+¥ 85,000
PC-9801M2	+¥ 55,000
FM-77AV2	+¥150,000

NEC PC-8801FH/30(中古品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 58,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 23,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 23,000
FM-77AV2	+¥ 73,000
CZ-880C	+¥ 48,000

NEC PC-8801mkIISR/30(中古品)	
PC-8801mkII/30	+¥ 50,000
FM-77AV2	+¥ 65,000
CZ-852C	+¥ 65,000
CZ-856C	+¥ 55,000
CZ-850C	+¥ 40,000

買取り、下取り、販売価格は変動か激しいため! 詳しくはお電話でご確認ください。

新品への下取り交換例

NEC PC-9801RX2(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥238,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥209,000
PC-8801mkIISR/30	+¥209,000
PC-8801FH/30	+¥197,000
PC-9801F2	+¥197,000
PC-9801M2	+¥152,000
PC-9801VF2	+¥165,000
PC-9801VM2	+¥ 97,000
PC-9801VX2	+¥ 82,000
FM-16βFDII	+¥230,000

NEC PC-9801UV11(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥160,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥137,000
PC-8801mkIISR/30	+¥135,000
PC-8801FH/30	+¥125,000
PC-9801F2	+¥123,000
PC-9801M2	+¥ 80,000
PC-9801VF2	+¥ 90,000
PC-9801VM2	+¥ 15,000
PC-9801VX2	+¥ 5,000
FM16βFDII	+¥110,000

EPSON PC-286VE-STD(新品)	
PC-8801mkII/30	+¥168,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥139,000
PC-8801mkIISR/30	+¥139,000
PC-8801FH/30	+¥127,000
PC-9801F2	+¥120,000
PC-9801M2	+¥ 80,000
PC-9801VF2	+¥ 95,000
PC-9801VM2	+¥ 25,000
FM-77AV2	+¥175,000
FM-16βFDII	+¥155,000

EPSON PC286LE-STD(新品)	
PC-8801mKII/30	+¥220,000
PC-8801mKIIFR/30	+¥195,000
PC-8801mKIISR/30	+¥193,000
PC-8801FH/30	+¥180,000
PC-9801F2	+¥174,000
PC-9801M2	+¥145,000
PC-9801VF2	+¥155,000
PC-9801VM2	+¥100,000
PC-9801LT/1	+¥210,000
PC286L-S-S	+¥160,000

NEC PC-9801RA2(新品)	
PC-8801mkII 30	+¥310,000
PC-8801mkIIFR 30	+¥276,000
PC-8801mkIISR 30	+¥262,000
PC-8801FH 30	+¥257,000
PC-9801F2	+¥255,000
PC-9801M2	+¥208,000
PC-9801VF2	+¥233,000
PC-9801VM2	+¥158,000
PC-9801VX2	+¥143,000
PC-9801VX21	+¥138,000

EPSON PC286LE-H20(新品)	
PC-8801mKII/30	+¥312,000
PC-8801mKIIFR/30	+¥287,000
PC-8801mKIISR/30	+¥285,000
PC-8801FH/30	+¥272,000
PC-9801F2	+¥266,000
PC-9801M2	+¥237,000
PC-9801VF2	+¥247,000
PC-9801VM2	+¥192,000
PC-286L-S-S	+¥252,000
PC-286L-S-N	+¥189,000

NEC PC-9801VM11(新品)	
PC-8801mKII/30	+¥195,000
PC-8801mKIFR/30	+¥170,000
PC-8801mKISR/30	+¥168,000
PC-8801FH/30	+¥155,000
PC-9801F2	+¥149,000
PC-9801M2	+¥120,000
PC-9801VF2	+¥130,000
PC-9801VM2	+¥ 75,000
PC-9801VX2	+¥ 35,000
PC-286V-STD	+¥ 85,000

NEC PC-8801FE(新品)	
PC-8801mKII/30	+¥ 60,000
PC-8801mKIIFR/30	+¥ 35,000
PC-8801mKIISR/30	+¥ 33,000
PC-8801mKIIMR	+¥ 25,000
PC-8801FH/30	+¥ 20,000
PC-8801MH	+¥ 19,000
PC-8801FA	+¥ 16,000
CZ-852C	+¥ 80,000
CZ-856C	+¥ 75,000
CZ-880C	+¥ 60,000

NEC PC-8801MA2(新品)	
PC-8801mKII/30	+¥ 85,000
PC-8801mKIIFR/30	+¥ 60,000
PC-8801mKIISR/30	+¥ 58,000
PC-8801mKIIMR	+¥ 50,000
PC-8801FH/30	+¥ 45,000
PC-8801MH	+¥ 44,000
PC-8801FA	+¥ 40,000
CZ-852C	+¥105,000
CZ-856C	+¥100,000
CZ-880C	+¥ 85,000

NEC PC-KD854(新品)	
PC-KD551	+¥ 25,000
PC-KD852	+¥ 20,000
CU-14AG2	+¥ 20,000
CU-14A4	+¥ 22,000

TAXAN SV650(新品)	
PC-KD551	+¥ 20,000
PC-KD852	+¥ 15,000
CU-14AG2	+¥ 15,000
CU-14A4	+¥ 17,000

冬のボーナスフェアー 開催

期間▶11月25日〜12月30日
中古ショップUP'Sにて

優良中古パソコン価格例

通販もOK! TEL.03(257)0460

UP'Sの中古品は保証一年マニュアル・付属品付

〈本体〉

NEC PC-980IVM2	¥175,000〜
PC-980IF2	¥ 75,000〜
PC-980IU2	¥ 68,000〜
PC-980IVX2	¥200,000〜
PC-880IFH/30	¥ 79,000〜
PC-880IMR	¥ 69,000〜
PC-880ISR/30	¥ 69,000〜
PC-880IFR/30	¥ 62,000〜
PC-8801MKII/30	¥ 35,000〜
EPSON PC-286VE-STD 新同品	¥199,000〜
PC-286L-STD-N 新同品	¥215,000〜

〈ディスプレイ〉

NEC PC-KD854	¥ 42,000〜
PC-KD551K	¥ 39,000〜
TAXAN SV-650 新同品	¥ 45,000〜
THOMSON 4475N新同品	¥ 45,000〜

〈プリンター〉

NEC PC-PR201	¥ 48,000〜
NM9950II 新同品	¥118,000〜
ブラザー M1724P 新同品	¥ 65,000〜
スター AR2415 新同品	¥ 59,000〜
TR24CL 新同品	¥ 33,000〜
EPSON VP135K(PC)新同品	¥ 70,000〜
UP130K	¥ 38,000〜
AP500(PC)新同品	¥ 48,000〜

〈ディスクドライブ〉

NEC PC-80S31	¥ 22,000〜
ウィンテック 20メガハードディスク 新同品	¥ 59,000〜
ウィンテック40メガハードディスク 新品	¥ 98,000〜
その他 PC-98用3.5インチ1ドライブ 新同品	¥ 30,000〜

※この他多数在庫有り。
全品限定品となっております。

冬のボーナス一括払い。金利手数料は0%! 受付中!!

(株)サードウェーブ/中古ショップ・アップス

UP'S

☎03(257)0490(代)
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
受付時間▶AM10:00〜PM6:30(毎週木曜定休)
東京▶03(257)0460
振り込み口座▶三和銀行新橋支店(普)274937 (株)サードウェーブ
営業時間▶AM10:30〜PM7:00(木曜定休)



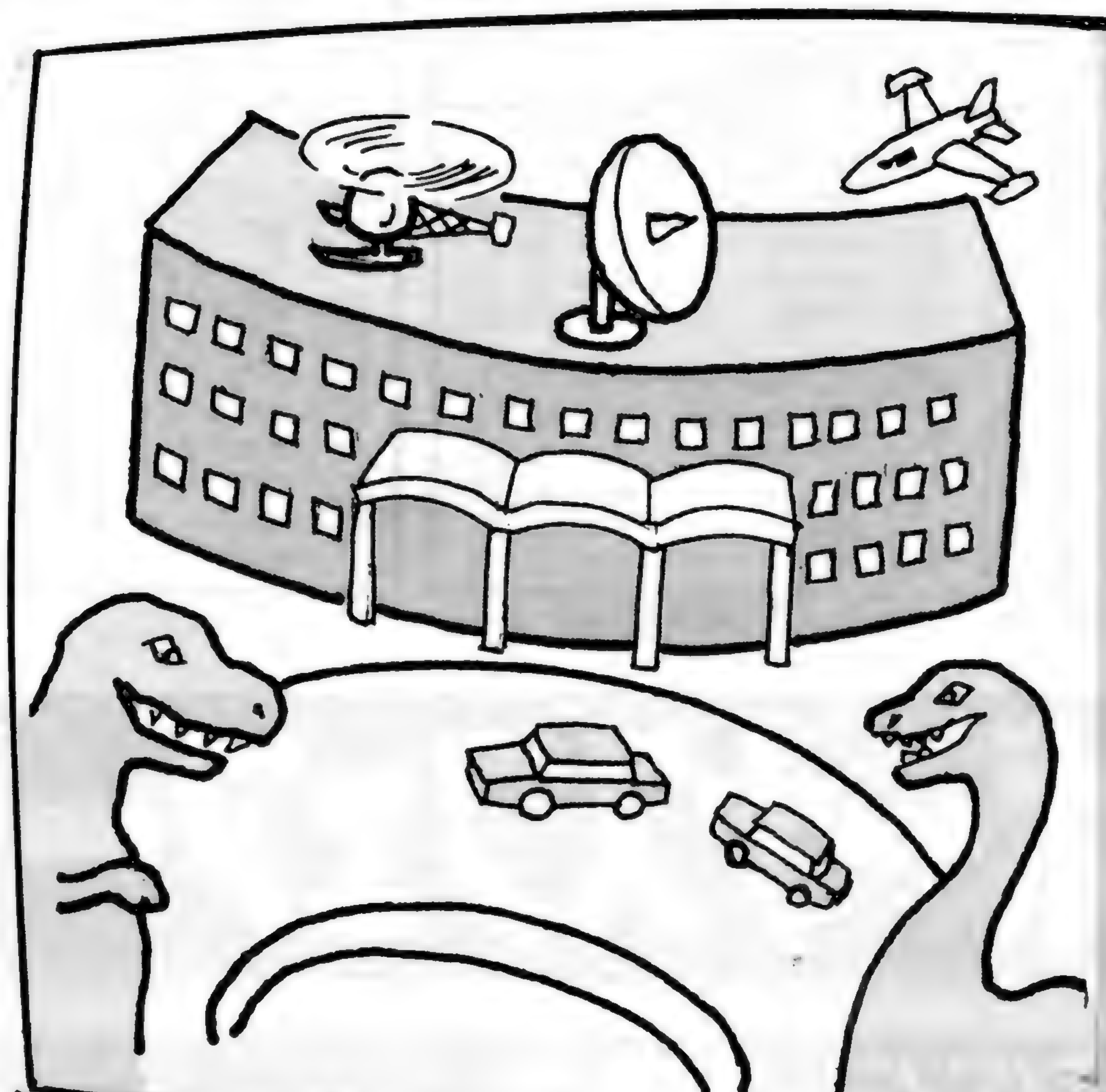
UNIXとC言語で全国制覇を狙う

北星学園短期大学

注：本物の大学です。



日本最北の都市稚内に２年前突如出現した
北星短大。地上最強のコンピュータ教育を目指す！



プロフィール

経営情報学科
定員　100名
英文学科
定員　80名
（両学科とも共学）

北緯
45度30分

学生１人当りの
キャンパス面積
約1000㎡

偏差値
なし

ＯＳはＵＮＩＸ

コンピュータのプロになるなら、ぜひ身につけておきたいＵＮＩＸ。
２年間の一貫したカリキュラムは他ではめったにお目にかかれない。ＵＮＩＸに備わった強力な支援ツール群を自在に操ろう。

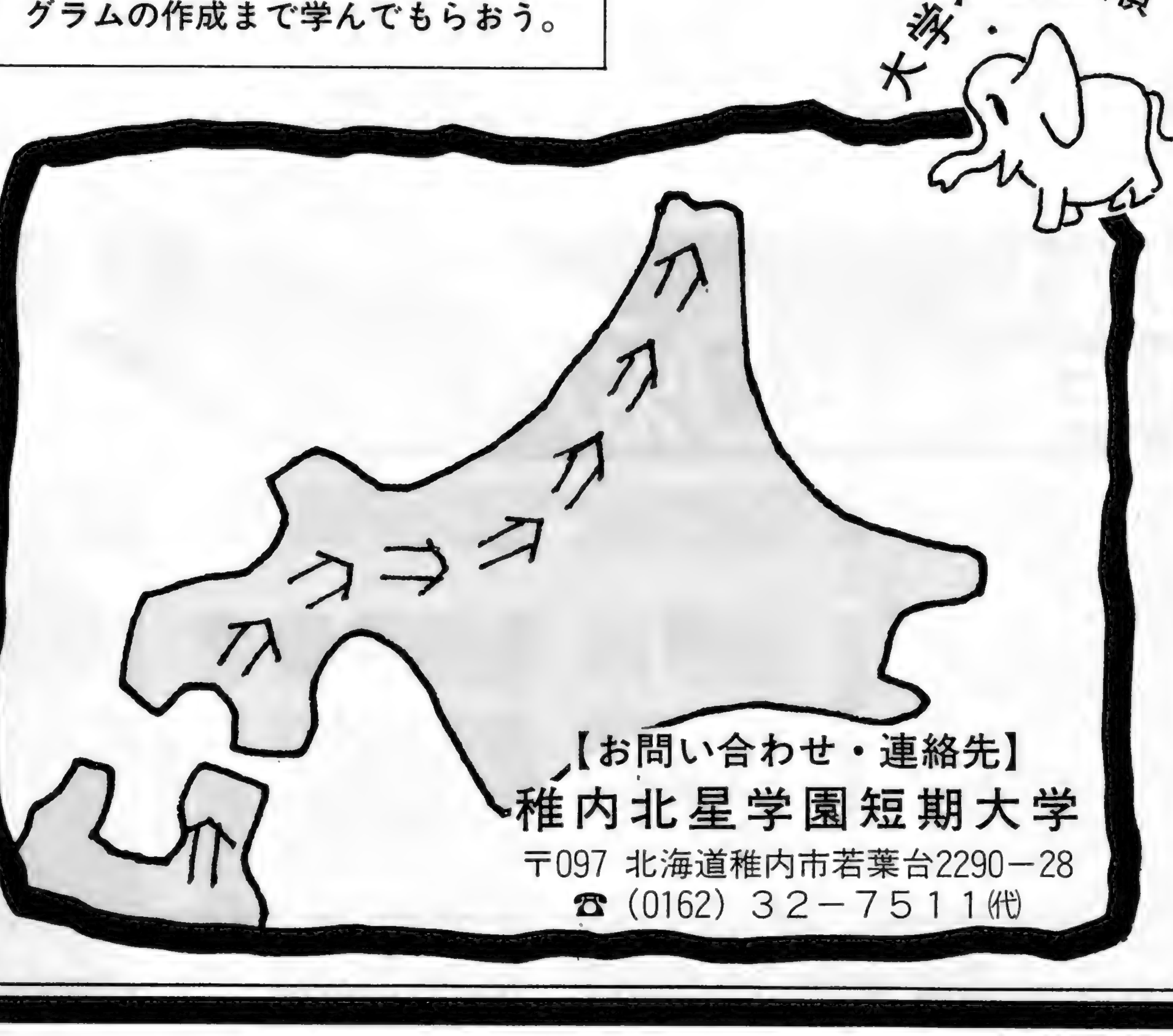
言語はＣ

今やＢＡＳＩＣに取って代わり、パソコンの主流となったＣ。
しかしＣ言語はゲームだけのためにある訳ではない。その真の威力をワークステーションでのシステム設計でじっくり体験しよう。

ネットワークのソフト開発

うちのシステムの最大の特長は、イーサーネットとＮＦＳソフトで、各コンピューターがきわめて有機的に結合されている点だ。
ネットワークの基礎から通信プログラムの作成まで学んでもらおう。

大学への道順



【お問い合わせ・連絡先】
稚内北星学園短期大学
〒097 北海道稚内市若葉台2290－28
☎（0162）32－7511㈹

学生大募集

【受験日程・内容】

●昭和64年度入試要項

入試区分		願書受付期間	試験日
推薦		12月１日～12月15日	12月20日
試験	Ｉ期	１月17日～１月27日	１月31日
	II期	２月13日～２月24日	２月28日

●試験場
稚内（本学）
札幌（北星学園女子短期大学）
東京（青山学院大学 青学会館）

次号に続く！

MELON
AOYAMA CG SCHOOL

いつも考えてる。
新しい使い方。



進化し続ける道具、CG(コンピュータグラフィックス)は、殻を破り新しい使い方を考えてくれる人材を求めています。

メロンは、CGを道具とするデザイナー、ディレクター、アーティストを養成する学校です。

64年度生募集中

- 昼間部(週5日、2年間)
  CG科・情報システム科
- 夜間部(週2日、6ヵ月/1年間)
  CG入門・実習・アニメーション
  情報システム科(6ヵ月)

説明会毎日/入学案内書無料

学校法人ACC藝術学院

MELON

青山コンピュータグラフィックススクール

〒151 東京都渋谷区代々木3-1-1
☎03-379-8100(代)

資料請求 LO1

LOG IN HOT LINE

●製品についてのお問い合わせは………
●出版物　486-1977
●ソフトウェア　486-8080
●ファミコン　250-5600
●アスキーネット関連　486-9661

●製品御購入後のお問い合わせは………
●出版物●ゲーム(ファミコンを除く)
●通信(ソフト)関係　498-0299
●ビジネスソフト　498-0205
月〜金曜日（祝祭日を除く）10:00〜12:00/13:00〜17:00

●アスキーに対する御意見、ご希望、また販売についてお気付きの点がありましたら、お葉書でお送りください。よろしくお願い致します。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキー　営業部(RPG)『LOG IN ホットライン』宛

『囲碁2』『カオスエンジェルス(MSX2版)』発売延期のお知らせ

よりよいゲームを皆様にお送りするためプログラム調整を続行するため、２製品の年内発売を延期いたしました。『囲碁２』の発売は、新春発売に『カオスエンジェルス(MSX２版)』については、発売時期未定となりました。製品をお待ちの皆様には、誠に申し訳ありませんでした。

ウィザードリィ ロールプレイングゲームのお知らせ

「ウィザードリィ」が、テーブルトーク型ボードゲーム・ロールプレイングゲームになりました。３本のシナリオは「ウィザードリィ」の世界をさらに広げました。

「ウィザードリィ　ロールプレイングゲーム」は、お近くの全国有名玩具店および有名パソコンショップで販売しております。実物をお手に取って、ご購入になることができます。

なお、地域によって、入手しにくい場合もありますので、通信販売も受け付けております。現金書留に5,500円(価格5,200円＋送料300円)と下記の"申込用紙"に必要事項をご記入の上、アスキー直販部宛にお申し込みください。

ファミコン関連商品のお知らせ

ファミコン本体直結型《ターボファイル》(標準小売価格：3,600円）は、ファミコン関連販売店で絶賛販売中です。近くのファミコン関連商品販売店にお問い合わせの上、御予約・ご注文・ご購入いただければさいわいです。

直販部でのお取り扱いは、アスキースティックターボⅡ接続型《ターボファイル》のみです。ご購入をご希望の方は、下記の"申込用紙"に必要事項をご記入の上、価格分3,300円同封の上、現金書留にてお申し込みください。

「日本語MSX-WriteⅡ」関連のお知らせ

MSX2対応日本語ワープロソフト「日本語MSX-WriteⅡ」(価格：24,800円）を現在、御優待販売中です。

①【ご案内】が届いていない方や登録者カードが不明・紛失した方
製品シリアル番号を明記の上、ご連絡ください。

②《WAVY77》をお持ちの方
ホットライン宛にご連絡ください。なお、優待販売お申し込みの際に《WAVY77》本体保証書を同封していただくこととなります。本体保証書は、製品とともにご返送致します。

③NHK学院「ワープロ講座」を受講の方
「MSX-Write」の製品シリアル番号と、NHK学院「ワープロ講座」受講番号を明記の上、ご連絡下さい。なお、現在受講中の皆様は、テキストが「MSX-Write」用のため、受講終了後にお申込みください。

上記ホットライン宛、お葉書にてお知らせください。ご案内をお送りいたします。

VJE-80A(MSX-JE準拠)資料頒布のお知らせ

MSX2用日本語入力フロントプロセッサVJE-80Aの機能をアプリケーションプログラムから利用するための技術資料を郵送料共２,０００円で頒布いたします。資料の内容は、VJE-80A仕様書とサンプルプログラム（3.5-2DDディスクでのみの供給）です。

ご希望の方は、住所、氏名、電話番号、日本語MSX-WriteⅡカートリッジに記載のシリアルNo.および「VJE-80A仕様書希望」と明記した紙を現金書留に同封の上、下記直販部『VJE-80A』係宛までお申し込みください。

なお、誠に勝手ながら、お申し込みは、MSX-WriteⅡを御購入の方に限定させていただきます。

Z'sWORD JGユーザーの皆様へ

日本語ワープロソフト『Z'sWORD JG』のバージョンアップを近日予定しております。『Z'sWORD JG』のユーザーの方で、製品梱包のユーザー登録葉書をお送りでない方は、至急お送りください。製品発売日決定後、ご案内をお送りいたします。また、登録葉書を紛失してしまった方は、お持ちのシステムディスクに記載のシリアル番号を明記の上、お葉書で上記、ログインホットライン宛にお送りください。確認の上、ご案内申しあげます。

なお、バージョンアップ内容等、詳しくは、月刊アスキー等に掲載のツァイト社の広告などをご覧ください。

Pとヒトミのおしらせコーナー

ヒ：という訳で、年内最後のホットラインですね。

P：やっぱ、月２は厳しいよん。自分の仕事も忙しかったし、話は変わるけど、発売日が分かりにくいので『ファミコン通信』と『ログイン』を交互に出してくれっていうのがありましたが、そうなると"完全月２"になって、私はパニック。個人的に言うと冗談じゃないよ。(ほんとはその方がいいと思うけど)でも、そうすると、もうすぐ【週刊ジャンプ】なわけだ。【ヤングログイン】とか【ビジネスログイン】なんてのも出したりして………出稿ビンボーになっちゃうよ（意味不明）

ヒ：つまらないって書いてあったの気にしてるの？でも、あんまり面白くないわよ。

P：一部には、うけるかもしれないもん。MSX2 ROM版『ウィザードリィ』の広告には、負けるけど。→MSXマガジンなどの広告参照のこと／

ヒ：ROM版『ウィザードリィ』は、本当に本当の《限定発売》です。数に限りがあります。発売と同時になくなる可能性があります。手に入れにくい地域の方のために、直販部では、ほんとに若干数のご用意をしています。同様に、年末用にファミコン直結用ターボファイルをこちらもほんとに若干数ご用意いたしました。御興味のある方は、直販部にご連絡ください。できることならば、お近くの販売店にご注文頂ければさいわいです。

P：ところで、ファミコン用ターボファイルですが、テクノスジャパンさんの《ダウンタウン熱血物語》がターボファイルに対応していただけるようです。(オモチャ屋さんにあったカタログに書いてあった／ところで、テクノスさんって言えば、格闘技。"くにおくん"でしょ。あの音声合成は、フィットしていると言う点ではいまだに越えたものはないと思う。新宿・歌舞伎町でのロケーションだったんだと思う。怒鳴り声が聴こえるので覗いてみたら、たくさんのゲームおたくが見守る中→完全無視→あの音声合成に負けない声で眉のないオニイサンが張り合っていたのを見て、これこそビデオゲームの極致と涙もんの感動をしたものでした。)うれしいな。そのほか、いくつかのメーカーさんが対応していただけるようで、今後も、対応していただけるソフトが増えましたら、お知らせいたします。

ヒ：本当の意味で"アスキーのターボファイル"から"ファミコンのターボファイル"になりそうです。

P：ところで、今年は、年内に頂いたすべてのお手紙の中から抽選で、恒例お年玉プレゼント（送るのは、89年１月15日頃になります）します。お楽しみに。さあ、グッズ狩りにいかなくっちゃ。いまあるのは、ウィザードリィのマグカップと、それからウィザードリィのボールペンでしょ。ウィザードリィ・モンスターカード完全セットでしょ。他になんかないかな？

ヒ：早くしないとパソコン神社（今年は、１月５・６・７日の予定です。詳しくは、本誌に記載予定ですから、そちらのほうをご覧ください。)に取られちゃうわよ／それでは、皆さんよいお年を。来年も頑張りましょうね。

P：今年は、お正月なんてないやい。早くマスター上げなくっちゃ………あれ？去年も同じ様なこといってたような気がする………と冗談はさておき、よいお年をお迎えください。来年もアスキー並びにホットラインをよろしくお願い致します。

■通信販売のお申し込み・お問い合わせ先は………

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　営業本部　直販部　『各商品』係宛
電話　03−486−7114　直販部まで

申し込み書

□『ウィザードリィ ロールプレイングゲーム』　合計代金　5,500円(価格5,200円＋送料300円)

□ファミコン版《ターボファイル》タイプA（ファミコン用アスキースティックⅡターボ接続型）　合計代金　3,300円(本体価格2,900円＋送料400円)

ご住所 アパート名、号室番号 法人宛の場合は部署名 までご記入ください。	〒□□□-□□		
フリガナ お名前		連絡先電話番号	

アスキー使用欄（ここには何も記入しないでください）

なお、以上の申し込み用紙は、コピーや自作のものでも、お受けいたします。

GAM新作情報

新作ソフト決定！

「バトル」

発売予定/来春

「太平洋の嵐」シリーズのデザイナー
阿部隆史が現代戦に鋭いメスを入れる。
対応予定機種/PC-9801シリーズ、およびその完全互換機
PC-88VAシリーズ

X68000版「太平洋の嵐DX」

発売予定/12月下旬
定価14,800円

FMR-50/60版「太平洋の嵐DX」

発売予定/12月下旬
★MS-DOSが必要です。
★FMR-60のみ、16ドットボードが必要です。
定価14,800円

「イリュージョン」通販受付中

住所・氏名及びご希望のメディアと
ディスク1のシリアルナンバーを明記の上、
当社「イリュージョン通販係」まで1500円の郵便小替為で
お申し込み下さい。
なお、シリアルナンバーを明記していない場合には
お送りできません。
★「イリュージョン」をプレイするには「太平洋の嵐DX」または
「パワーアップキット」が必要です。

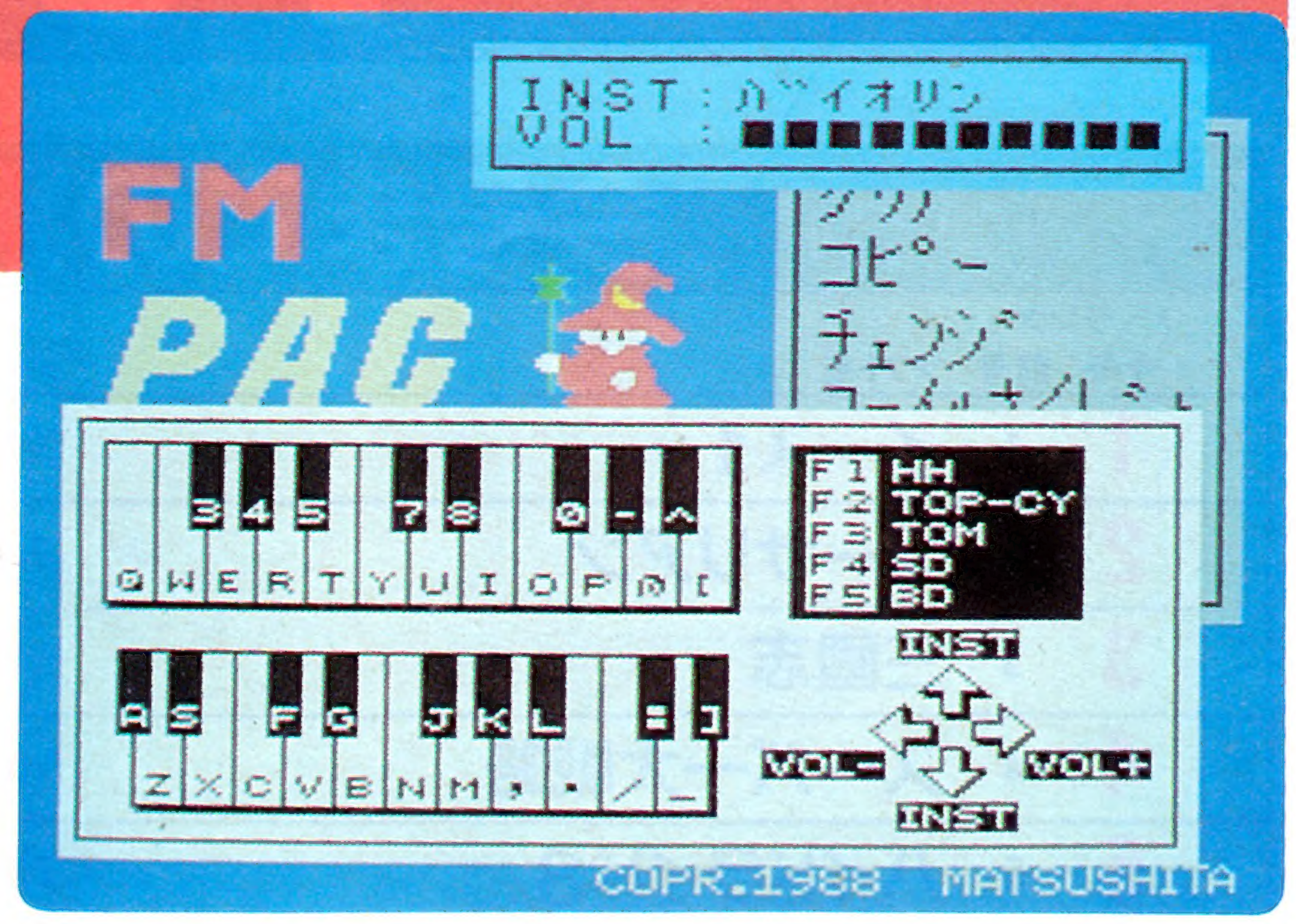
GAM ジー・エー・エム
〒144 東京都大田区東蒲田1-1-20 橋本ビル201 TEL 03(736)6879

LOGiN 1989 No.1,2
昭和64年1月20日発行 第8巻 第1、2合併号 通巻78号
昭和58年8月3日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6・11・1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・486・4503（編集部）
特別定価460円

Printed in Japan 共同印刷
T4912973301465
雑誌29733-1/20

4 FMパナアミューズメントカートリッジ

●アプリケーション ●パナソフトセンター ●MSX

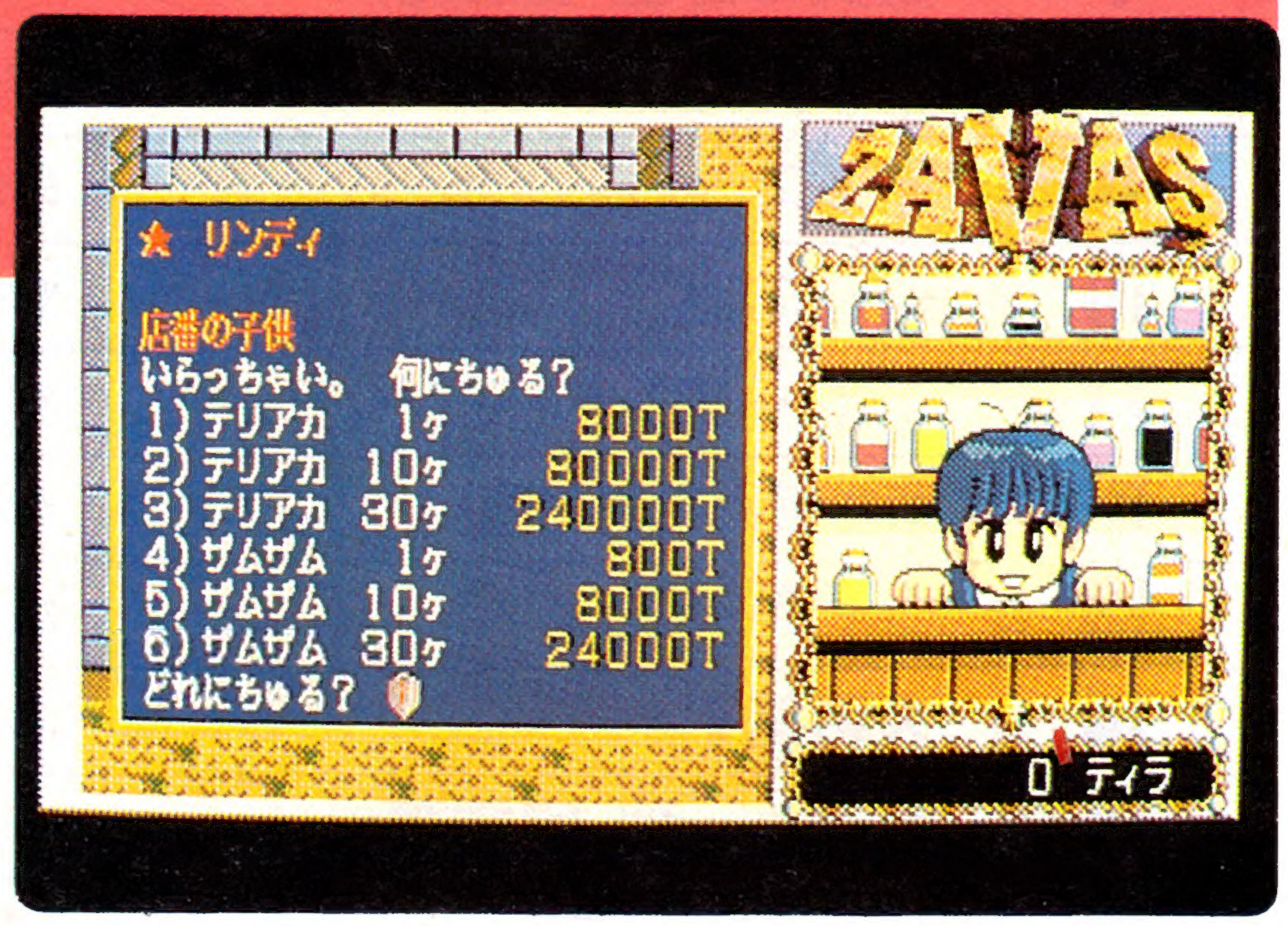


ボクらの耳は、いい音を求めている。少しでも迫力のある音、気持ちのいい音を体験したい。ひとりでボーッとしているときも、彼女と一緒にいるときも、いつでもいい音に囲まれて暮らしていたい。ゲームで遊んでいるときだってそれは同じ。否、ゲームだからこそ、実生活では味わえない音を実現してほしいのだ。

な〜んてみんなの思いも、FMパックのおかげで、幾分かは解消したんじゃないかな？ ゲームデータのセーブ用よりも、FM音源のほうをありがたがる人が多いと思うんだけどね。ま、願わくば、もっと重低音をきかせてもいいんじゃないかと。でもって、ボディーソニックになっていたりしたら……、なんてムリ!?

5 サバッシュ

●ロールプレイング ●ポプコムソフト
●PC-8801SR



トントン拍子でランクアップしてきた『サバッシュ』が、とうとうBEST 5の仲間入り。ちょっとくやしいけど、惜しみなく拍手をおくろう。パチパチ。

主人公マーディの住むトマの村は、魔王ダルグに襲われてしまった。たったひとり生き残ったマーディは、怒りの炎を燃やしつつ、復讐の旅に出る。途中、カーラマン、グレッシ、ビリンチ、サージの4種族の仲間を集め、5万の軍勢を用意して待ち構えるダルグに挑む……。こんな壮大なストーリーを持つ、フィールドタイプのRPGなのだ。しかし壮大なのは、ストーリーだけではない。驚くなかれ、マップの広さはなんと、15万画面以上！ 信じられないけど、本当なのよね。

調査協力店リスト

北海道

㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
デンコードーDaC仙台本店	☎022-261-8111
デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コムMICRO COMPUTER SHIMKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電able パソコンシティ	☎03-253-4192
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-253-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピュータショップ	☎03-477-3343
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
㈱ソフトクリエイト 渋谷本店	☎03-486-6541
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピュータショップ	☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
パソコンランド21 太田店	☎0276-45-0721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0476-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス志木店	☎0484-74-9041

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
Pic	☎025-243-5135
㈱パソコンショップZ	☎052-251-8334
カトー無線 本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド	☎0524-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-697-0950
㈱ニノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-634-2111
上新電機㈱ 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店	☎0726-32-8741
J&P くずは店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323

近畿

上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-4801
パレックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン Cスペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411

九州

カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-714-6254
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店	☎0985-51-3166